# מבוכים ודרקונים

# ארצות החלום

הרפתקה למשחק המומחה

## מלחמת הפסלים החיים

מאת גבע פרי





יבשת
נולימיס
חומה
יער
הרים
גבעות
עיר
עיר מרכזית
נהר
ים/אגם
ביצה
מדבר
טיסמניה החדשה - צפון
טיסמניה החדשה
טיסמניה
חצי האי הטיסמני
הר טזוס
מגדל שמון
מגדל אולוף
נרינסי
עיר הכישופין
יער הכישופין
קנטה
חצי האי פז
פזון
חוף הזהב
נינית
מפרץ הבריחה
חורשת קאסנה
רוזכות שנרוזה
רוזה
נומינה
המפרץ השמור
מפרץ הזהב
מפרץ קלפופור
מפרץ השפע
קלמונסי
אלפיניה
קלמוניה
נהר קלמון
דימה
קלפופורסי
שפע
רפובליקת שפע
ביצת בוזום
קלפופוריה
יער נומינוס
חורשת התבונה
ברונות פונקון
יער הננסים
מישורי הסוסים
המשפך
מפליה
זרע
רוסטיה הפורחת
זוטא
ליטלטאון
נהר הזרעים
גבעות הדהירה
פילוסופיה
אגם הצמחים
המגדל לבן
הנהר התיכוני
היל
צמח
נהר השתילים
שתיל
מגיקה
כרובה
פרח
הנמל המזרחי
הנהר המזרחי
הנהר המערבי
צוק אדם
הרי החומה המערבית
טירת וודמונט
מחוז הנמל הצפוני
נאסוליה
הרי השושנה
עמק המבוך
ירולה
דרגונמאונט
חל דראגוניה
נאסול
טירת גוש
נהר קוזול
העיר קוזור
יער הנשמות
גן הפסלים
פמנן
פמניניה
עמק רענן
רענן
ים הטריטונים
נהר קורנגול
אסטוריל
תרבות
הרי גובלינר
הרי הענקים
אסטורון
הרי האודם
טונוס
מסקול
עיר האודם
ענק
הר פירו



הר
ענק
פירו
יער השמיים
טירת ההזמנה
העיר ענק
עיר האודם
מסקולין
פלטינה
זהב
הובשוק
הובשוקינה
יער החשמל
שורגול
שדות הקרב
הנצחיים
כסף
מפרץ האוצרות
נהר שורגול
די-ברונות קורוש
הרי מלוסן
הרי קרוסטורקס
נהר הבית
אלקטרום
ארץ הנוודים
נוודור
בוגוס
כחושת
האי פנטזיה
טירת הטוב
טוב
טירת החלומות
רע
טירת הרוע
מיצרי הנצח
טמזור
ברונות גונזול
נהר גונזול
נווה יופי
צלנע
שממת השטן
דגל טניגור
קופסא
גונזול המזרחית
מגונה
ברית האוליגרכיות
ארמון החוזה
גונזילה
איי הובשוק
למונר
טירת המגן
נאמולי
ארצות הפנים המאוחדות
מפל קונרוס
קאסור
בירת הברית
יער הברית
דוכסות גלאמוניה
אבי יער
ארץ השמש
קאסורנר
היכל דילור
נהר דילור
גלאמון
סאניה
וואצריה
קאנולוס
קרנה
גורדן
יער הכופרים
יער דילור
שמש
רפסודיה
שלושת שבטי הכוכבים
קצה המזלג
נהר האור
חמניה
קנה מידה (ק"מ)
דילור
מישורי הקודש
פסגות השמש
הר האלים
בית-אל
פאמרון
דסל
דרומאונט
עיר הנוכלים
עמק העבדים
נהר הגבול
הרי מוסיל
הים הפנימי
כפר הרמאים
הרי אנרכיה
ירח
סאוטאון
תוהו
המחוז הדרומי
מוניה
ארץ הירח
סיוט
בלשאר
פסגות הירח
עיר הלבנה
הרי הרוחות הצפוניים
ווריל
טירת הרוחות
הרי הרוחות המערביים
הרי הרוחות המרכזיים
הרי הרוחות המיזרחיים
צ

הרפתקה למשחק המומחה

# מלחמת הפסלים החיים

מאת גבע פרי

## תוכן עניינים



פיתוח: גבע פרי
עיצוב וגרפיקה: קרול דלקנהו
עטיפה: ירון מלול
הפקה: גיא פרי
סדר מחשב: טופ־טייפ
דפוס: טופרינט בע"מ 03-821648



הודפס בישראל 1991

*מיצוב בינלאומי בע"מ*
גליקסון 2, תל-אביב 63141
טל' 03-5283882 פקס 03-5282689

מוקדש לסבתי וסבי, אלה ואליעזר פריד.

## פתח דבר ותודות

זהו! הרפתקה ישראלית מקורית מס' 2 שתיים יצאה לדרך!

השתדלנו במיוחד שהפעם ההרפתקה תהיה באיכות גבוהה הן מבחינה גרפית והן מבחינת התוכן, ושלא תהיינה טעויות כלשהן.

רבים מן השיפורים נעשו עקב ההערות שנכתבו במכתבים הרבים שנשלחו אלינו ע"י שחקנים מכל הארץ. אתם מוזמנים להמשיך לכתוב אלינו.

המשחק "מבוכים ודרקונים" ממשיך ומתפתח בישראל, בקצב מהיר וטוב. ישנם טורנירים אזוריים וטורניר כלל־ארצי גדול, בכל שנה; ישנם עתונים עם מדורים העוסקים במשחק (WIZ, "משהו"); קמו עשרות מועדונים ברחבי הארץ ונוספו אלפי שחקנים לעולם הדמיון המופלא הזה.

אנשים רבים סייעו לכך, אולם ברצוני להודות באופן מיוחד לאנשים הבאים:
קרול דלקנהו, גיא פרי, סמדר אלעד (מעתון "משהו"), סיגל בן־ארצי (WIZ), אורי ריבנר, חגי בצר, כל צוות המתרגמים של "מיצוב" ולכל השחקנים בישראל.

גבע פרי, ת"א, דצמבר 91

## "ארצות החלום"

"מלחמת הפסלים החיים" וכן ההרפתקה "נשות הירח" משתייכים לסידרת המוצרים הנקראת "ארצות החלום".

סדרה זו מתייחסת כולה ליבשת נולימיס, ותכלול הרפתקאות ומוצרים המתארים את ארצות היבשת המקסימה הזו.

צפויות לצאת עוד הרפתקאות רבות בסידרה זו, וכן ערכת קופסא אשר מתארת ומפרטת את ההיסטוריה, הגיאוגרפיה, הפוליטיקה, המנהגים וכו' של כל ארץ וארץ בנולימיס.

אם כבר שיחקתם ב"נשות הירח" אתם מכירים את המקום המופלא הזה, אם זוהי ההרפתקה הראשונה שלכם בנולימיס - צפויות לכם עוד הרבה הרפתקאות מסוכנות ומרתקות!

## מבוא

הרפתקה זו נכתבה במקור למשחק בטורניר. היא שוחקה בשני טורנירים:

טורניר הדרום בנס־ציונה, בסוכות תשנ"ב, שהוא טורניר בן יומיים.

טורניר הצפון בחיפה, בחנוכה תשנ"ב, שהוא בן יום אחד ועל־כן שוחק בו רק חלקה הראשון של ההרפתקה. נערכו שינויים רבים בהרפתקה אשר הפכו אותה למוצר מוגמר אשר ישמש את חבורת השחקנים לשעות משחק מהנות ורבות.

ההרפתקה מיועדת ל־7־3 דמויות בדרגות 20־16 ועל־כן על שה"מ להיות בקיא בערכות הכללים למתחיל (מס' 1 ־ הקופסא האדומה), למתקדם (מס' 2 ־ הקופסא הכחולה) ולמומחה (מס' 3 ־ הקופסא הירוקה). ניתן להיעזר גם בכללים לאשף (מס' 4 ־ הקופסא השחורה), אם כי אין זה הכרחי.

עליך, שה"מ, להתמגן היטב טרם תעביר את ההרפתקה לשחקנים בקבוצתך. קרא את ההרפתקה בפעם הראשונה מתחילתה ועד סופה, בקריאה רצופה, לאחר־מכן קרא את ההרפתקה פעם נוספת והתעכב על כל המפלצות, הכללים, הארועים, חפצי ומחות הקסם והדמויות המופיעים במהלך העלילה. ערוך לעצמך רשימות והבהרות והוסף או הורד פרטים כראות עיניך. בדוק שאתה מכיר היכן נמצא כל נושא בחוברות הכללים וכי אתה מכיר את הכללים הנוגעים לכך. כעת, קרא את ההרפתקה בפעם השלישית כשהכל כבר ברור. דע כי השחקנים שלך יידעו מייד אם אינך בקי בהרפתקה והדבר יוביל לזלזול ואיטיות במשחק, ובכך ייגרע מההנאה לכולם.

הכנס "פלפל" להרפתקה. אל תקרא לשחקנים קטעי תאור משעממים אלא תאר להם את הארועים עם קול, ריח וצבע. הכנס התלהבות בשחקנים והיה סבלני ופתוח כלפיהם. השתדל להיות גמיש ולתת לשחקנים לחשוב על פתרונות הגיוניים במצבים הקשים, על אף שפתרונות אלו אינם כתובים בהרפתקה או שאתה לא חשבת עליהם בעצמך, אולם מדובר אך ורק בפתרונות הגיוניים והוגנים התואמים את רוח ההרפתקה.

זכור כי למפלצות מסוימות, המופיעות במהלך ההרפתקה, כוחות והגנות מיוחדים. אל תשכח אותם! חלק מן המפלצות אינן פחות נבונות מן הדמויות והן ייגהגו בחוכמה ובערמומיות.

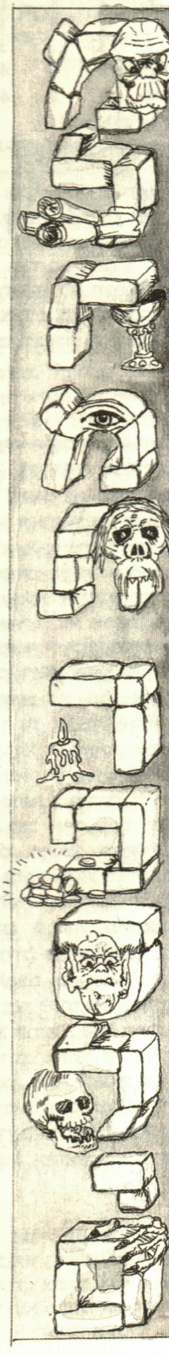
לבסוף, זכור כי המטרה של כולם היא להנות מן המשחק. אל תהיה "אכזרי" מדי ולא רך־לב. חשוב שההרפתקה תהיה אתגר קשה אך לא בלתי אפשרי.

בהצלחה ובהנאה!

## קיצורים וראשי־תיבות

בהרפתקה זו נעשה שימוש בקיצורים וראשי־תיבות רבים, להלן הפירושים להם:

| | | |
|---|---|---|
| כח | - | כוח |
| תב | - | תבונה |
| חכ | - | חוכמה |
| זר | - | זריזות |
| כש | - | כושר |
| כר | - | כריזמה |
| נק"פ | - | נקודות פגיעה |
| דרג"ש | - | דרוג שריון |
| קב"פ | - | קוביות פגיעה |
| תנ | - | מהירות תנועה |
| הת | - | מס' התקפות |
| פ"ז | - | פיסות זהב |
| פ"כ | - | פיסות כסף |
| פ"א | - | פיסות אלקטרום |
| פ"פ | - | פיסות פלטינה |
| פ"נ | - | פיסות נחושת |
| דרכ"ב | - | דרוג כוח בסיסי |
| מר | - | מוראל |
| נק"ן | - | נקודות נסיון |
| נט | - | נטייה |
| שה"מ | - | שליט המבוך |
| ד"ק | - | דרוג קרב |



## הקדמה

### דמויות השחקנים ומקום התרחשות ההרפתקה

עלילת ההרפתקה מתרחשת בארץ הנקראת "וסטיה הפורחת", הממוקמת ביבשת נולימיס, המוכרת מן ההרפתקה "נשות הירח". וסטיה ממוקמת בצפון-מערב יבשת נולימיס.

אם הד"שים אינן נמצאות כבר ביבשת זו ומערכת המשחק שלכם מתרחשת בד"כ בעולם או יבשת אחרים, אתה יכול להעביר אותם לארץ זו במספר דרכים.

1. אתה יכול להחליט כי יבשת נולימיס הינה אחת מן היבשות בעולם שבו אתם משחקים ולהעביר את הדמויות בדרך פשוטה, כגון באמצעות ספינות או לחשים חזקים. דרך זו איננה מומלצת, משום שיבשת נולימיס היא יבשת מבודדת, אשר תושביה אינם מודעים לקיומן של יבשות אחרות בעולם (יוסבר במוצרים עתידיים מסידרת "ארצות החלום").
2. אתה יכול להעביר את הד"שים לעולם זה באמצעות שער או אמצעי מסעות בין־מישוריים אחרים.
3. אתה יכול ליצור מצב שבו הד"שים מאבדות את הכרתן וכאשר הן מתעוררות הן מוצאות את עצמן בנולימיס, ללא הסבר. הרפתקה מאוחרת יותר עשויה להיות נסיון לחזור לביתן או למצוא מי העביר אותן לעולם זה.
4. אתה יכול להשתמש בדמויות המוכנות מראש (עמ' 30).

### נשות הירח

לאלו מכם אשר שיחקו את ההרפתקה "נשות הירח": ארועי הרפתקה זו מתרחשים חמש שנים לאחר השבתו של "שרביט הפוריות" מנשות הירח לקיסרית אלבירה דל־פונזו.

### יבשת נולימיס והקיסרות הטיסמנית

ההיסטוריה של יבשת נולימיס, הידועה לבני־האדם, החלה לפני כ־5,000 שנה, כאשר טז נולימוס וחברי קבוצתו היו בני־האדם הראשונים אשר דרכו על אדמת היבשת, במקום הנקרא כיום העיר טיסמניה. דמויי־האדם (גמדים, אלפים וזוטונים) כבר נמצאו ביבשת ואיש אינו יודע כיצד ומתי הגיעו אליה. במשך אלפי השנים עד ליום זה פיתחו בני־האדם את היבשת והקימו בה עשרות ערים, ארצות ומלכויות. בני־האדם גם הביאו עימם את השינאה והמלחמות.

לפני כ־1,000 שנה החל מלך טיסמניה דאז, רודריגז דל־פונזו, במסע כיבושים של הארצות הסמוכות לארצו. הוא גם הצליח לשכנע ולשחד ארצות רבות להצטרף לממלכתו, ללא קרב ממשי. לקראת סוף ימיו הכריז על עצמו המלך רודריגז דל־פונזו לקיסר טיסמניה. בנו ונכדו המשיכו בכיבושיו, עד שכללה קיסרות טיסמניה כמעט מחצית מן היבשת (החצי הצפוני, כמובן). עד עצם היום הזה שולטים צאצאיו הישירים של רודריגז דל־פונזו בקיסרות העצומה.

הערה: שנת 0 בספירת השנים בנולימיס נחשבת לשנה שבה הגיעו בני־האדם הראשונים ליבשת.

### ממלכת ווסטיה הפורחת

ממלכת ווסטיה הפורחת היא אחת הממלכות העתיקות ביותר ביבשת נולימיס, היא החלה להתפתח לפני כ־5,000 שנה (שנת 60) ע"י ווסטוס נומינוס שהיה אחד מן הנוסעים בספינה הראשונה שהגיע ליבשת נולימיס, תחת הנהגתו של טז נולימוס. בשנת 163 ווסטיה הוכרה כדוכסות ובשנת 280 כממלכה.

להלן ארועים ותאריכים חשובים בהיסטוריה של ווסטיה הפורחת.

60 - ווסטוס נומינוס מייסד את העיר פרח

163 - הכרזת ווסטיה כעל דוכסות

280 - שליט ווסטיה מכריז על ארצו כעל ממלכה ועל עצמו כשליט כל הדרואידים בנולימיס - הדרואיד הגדול

בסביבות 562 - ייסוד הערים "זרע" ו"צמח"

1117 - הצטרפות הנסים לווסטיה הפורחת

1430 - גילוי זהב ב"נהר המזרחי". נאסוליה ואסטורון תוקפות את ווסטיה להשגת הזהב, אולם הדרואידים מגינים על ארצם ומנצחים. הדרואיד הגדול יוצא ב"הכרזת השלימות" המחייבת שמירה על הטבע בווסטיה. מכאן ואילך ווסטיה מתחילה לפרוח.

1463 - נכרתת "הברית המערבית" בין ווסטיה, אלפיניה, גבעות הדהירה, וקלמוניה כנגד קלפופוריה.

1492 - הצטרפות ווסטיה ל"מלחמת הבלהות" נגד קלפופוריה/טיסמניה

1501 - ייסוד העיר "הנמל המזרחי"

1697 - ייסוד העיר "שתיל"

1884 - ייסוד העיר "מפליה"

2413 - מלחמת אזרחים בווסטיה בין תושבי הצפון לדרום. תושבי הצפון עסקו בצייד לשם מכירת פרוות, אילוף בעלי־חיים, סחר בעצים ועוד מקצועות שפגעו בטבע. הם הותקפו ע"י תושבי הדרום שהונהגו ע"י הדרואידים.

2415 - סיום המלחמה בנצחון הדרום.

3089 - מלחמה נגד אנושואידים מהרי החומה המערבית

3345 - התקפה של נאסוליה ואסטוריל ומצור על "הנמל המזרחי"

3350 - שחרור הנמל המזרחי

3762 - סיפוח עמק רענן לממלכת ווסטיה הפורחת

3947 - כינון מלך כשליט ווסטיה בנוסף לדרואיד הגדול

3999 - הקמת האימפריה הטיסמנית

4029 ־ צרוף ווסטיה לאימפריה הטיסמנית ע"י רודריגז דל־פונזו השני

4168 ־ "הצהרת העצמאות" שניתנה ע"י רודריגז דל־פונזו השמיני ומעניקה לווסטיה הבטחה לעצמאות בנושאים רבים

מלך ווסטיה הנוכחי הוא מארל בורו השני, אשר יושב בארמון המלכותי הנמצא בעיר פרת, עיר הבירה של הממלכה. המלך משתייך למשפחת בורו אשר מהווה את משפחת המלוכה מאז הוכרז על שלטון של מלך בווסטיה (שנת 3947). כמו כל קודמיו, המלך מאד אהוב ע"י העם הוא הוגן וצודק, ודואג לבני־עמו מעל לכל. המלך מכבד מאד את הטבע ואת הדרואידים, ותומך כמעט בכל פעולה של הדרואיד הגדול ואנשיו.

## תאורים כלליים לגבי מסעות בווסטיה הפורחת (מפת שחקנים מס' 1)

ווסטיה נחשבת לארץ היפה ביותר בקיסרות, ואף ביבשת כולה. צומחים בה עצים ופרחים מרהיבים ביופים ובצבעיהם, כמוהם לא ניתן למצוא בשום מקום בעולם. חיים בה בעלי־חיים גם כן מיוחדים ונפלאים: ציפורים צבעוניות ומדברות, דגים מעופפים בכל צבעי הקשת וגם החיות הרגילות שבארץ זו שונות ויפות מבכל מקום אחר. איילות סגולות, זברות של ורוד ואדום או צהוב וירוק (או כל צבעים אחרים שיעלו על רוחו של שה"מ), פילים שחורים ולבנים, ג'ירפות וורודות וכך הלאה. בכל אזור של הארץ יש לבעלי החיים צבעים שונים. ישנם נחלים רבים הזורמים בכל מקום וחלקם של נוזלים מתוקים וטעימים, גם הם בצבעים מגוונים. על העצים והצמחים השונים ניתן למצוא פירות מכל הצבעים, הטעמים והסוגים (ואף פירות שלא קיימים בעולמנו). הארץ כולה מכוסה בדשא ירוק ונעים ־ אין בה אדמה יבשה. בווסטיה לעולם לא יורד גשם במהלך היום, אף לא בחורף, אולם כל לילה יורד גשם קל, כארבע שעות.

ווסטיה הפורחת היא ארצם הקדושה של הדרואידים ובה נמצא היכלו של הדרואיד הגדול של יבשת נולימיס. על כל חלקה בה אחראים דרואיד או מספר דרואידים ונזק לטבע ייענש על־ידם. דע גם כי כל תושבי ווסטיה החיים בדרום הארץ (לא כולל העיר פרת) הם צמחוניים, בהתאם לדת העיקרית של הארץ הסוגדת לאל הטבע והדרואידים ־ האל נאטורליוס. התושבים שבצפון הארץ ובערים הגדולות הושפעו על־ידי הסוחרים, התיירים וההרפתקנים הרבים הבאים מארצות אחרות שהיו במגע איתם והם החלו לאכול בשר.

דבר מעניין נוסף אודות הכלכלה של הממלכה הוא שאין איכרים בארץ זו. הכל הרי צומח באופן טבעי. בעלי נכסים שונים רוכשים שטחים מן המלך והם אחראים על קטיפת הפירות והירקות הנמצאים בשטחיהם, תחת עינם הפקוחה של הדרואידים, והבאתם לכפרים ולערים.

לאלו העורכים מסעות בשטח הממלכה מותר לקטוף מן הפירות והירקות ולצוד את בעלי החיים, אולם אך ורק בכמות הדרושה להם למאכל, ולא הם ייתקלו בחבורת דרואידים זועמים. אותו הכלל תופס גם לגבי כריתת עצים להבערת אש וכו'. חבורת דרואידים שומרים אופיינית מורכבת מעשרה "שומרים" ו"בכיר" אחד. על כל חמש קבוצות כאלו אחראי "מוביל" ועל־כן יש סיכוי של 20% שלכל קבוצה ייתלווה גם ה"מוביל". על כל עשר קבוצות אחראי "מוביל בכיר" ועל־כן יש סיכוי של 10% שיימצא עם כל קבוצה. דרואידים בכירים יותר מ"מוביל בכיר" אינם מתלווים לקבוצות השומרים אלא נשארים במקדש האחראי על שטחם ויגיעו לעזרה רק במקרה של מצב חרום.

**נתוני הדרואידים הם כדלהלן:**

**דרואיד שומר**

דרגה: 12 נטייה: נטראלי

כח: 13; תב: 12; חכ: 15; זר: 14; כש: 14; כר: 13

נק"פ: 45; דרג"ש: 5 (שריון עור, מגן עץ, זריזות)

כלי־נשק: פטיש מלחמה (עץ) +2; קלע +1 (30 אבנים)

חפצי קסם אחרים: טבעת שליטה בחיות

**דרואיד בכיר**

דרגה: 15 נטייה: נטראלי

כח: 14; תב: 12; חכ: 16; זר: 15; כש: 15; כר: 14

נק"פ: 60; דרג"ש: 4 (שריון עור +1, מגן עץ, זריזות)

כלי־נשק: פטיש מלחמה (עץ) +4; מטה הזדקנות

חפצי קסם אחרים: מגילת הגנה מקסם; חרפושית הגנה

**דרואיד מוביל**

דרגה: 18 נטייה: נטראלי

כח: 15; תב: 13; חכ: 17; זר: 16; כש: 16; כר: 15

נק"פ: 70; דרג"ש: 1־ (שריון עור +3, מגן עץ +2, זריזות)

כלי־נשק: פטיש מלחמה (עץ) +5; מטה הזדקנות; מטה ריקבון

חפצי קסם אחרים: מגילת הגנה מקסם; שיקוי סופר־ריפוי; טבעת קדושה

**דרואיד מוביל בכיר**

דרגה: 20 נטייה: נטראלי

כח: 16; תב: 14; חכ: 18; זר: 16; כש: 16; כר: 15

נק"פ: 75; דרג"ש: 1־ (שריון עור +3, מגן עץ +2, זריזות)

כלי־נשק: פטיש מלחמה (עץ) +5; מטה הזדקנות; מטה ריקבון

חפצי קסם אחרים: מגילת הגנה מקסם; שלושה שיקוי סופר־ריפוי; טבעת קדושה; מטה פגיעה

## לחשי הדרואידים:

| דרגה | לחשים לפי עוצמת לחש | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |
| 15 | 6 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | - |
| 18 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 20 | 7 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |

לכל חמישה דרואידים מתלווה "קאמוליון" (ראה נספח א' ־ מפלצות חדשות, עמ' 28).

לא בכל מקרה של נזק מוגזם לטבע ייתקפו הדרואידים, הם עשויים להיות מוכנים לקבל פיצוי אחר ־ מטבעות, חפצי־קסם, עבודות שרות וכו'. במקרה שהחבורה תסתבך בקרב עם דרואידים ותביס אותם ־ העניין לא ייגמר. יחל מרדף של דרואידים אשר לא ירפו מן החבורה עד הגעתה לטירת וודמונט. מעבר לטירת וודמונט לא ייתקפו הדרואידים.

### העיר פרת

העיר פרת עצמה הינה עיר תוססת ומשגשגת. רחובותיה מלאים בעצים צבעוניים ובפרחים מרהיבים לכל אורכם. ניתן להשיג בה כמעט את כל השרותים והמצרכים האפשריים בעולם מבוכים ודרקונים. *הערה:* לא ניתן לרכוש חפצים קסומים! פרת היא אחת הערים העשירות ביותר בקיסרות כולה. אין בה רובעי עוני והיא מטופחת ונקייה. בחלק הצפוני של העיר נמצא ארמונו של המלך, הנקרא "הארמון הווסטייני" ולידו נמצאים בתי־המשפט של העיר, משכן ראש־העיר, מפקדת צבא הממלכה, וכן שגרירויות של כל ארצות האימפריה הטיסמאנית וכן של ארצות נוספות, כגון פמניקיה, מחוז המנמל הצפוני, אסטוריל, טונוס, שורטול ואחרות. דרומית לאזור זה ממוקם רובע העשירים, שהוא הרובע המטופח ביותר בעיר ובו בתים לבנים גדולים, אשר לכל אחד מהם חצר מדושאת ומלאה בפרחים ועצים מרהיבים. מערבית לרובע העשירים נמצא רובע האלפים גם הוא מטופח ומלא בצמחייה. דרומית לאזורים אלו נמצא רובע המגורים הפחות מהודרים ודרומית לו נמצא השוק הגדול, שניתן למצוא בו מכל טוב. מזרחית לשוק העצום, ממוקמים בתי־מלאכה שונים וחנויות ומערבית לשוק נמצא הנמל התוסס של העיר. זהו הנמל הגדול ביותר במערב היבשת. במזרח, בקצה הדרומי ביותר של העיר, נמצא רובע המקדשים. כאן ניתן למצוא בתי־מקדש של אלים רבים. מערבית לרובע מקודש זה, נמצא בסיס צבאי רחב־ידיים, המורכב ממחנה של משמר העיר, מחנה של המשמר המלכותי ומחנה של צבא הממלכה.

השער הראשי של העיר מוביל היישר לאזור בתי־המלאכה והחנויות והכביש הראשי של העיר עובר דרך אזור זה, אל השוק, צפונה דרך אזור המגורים הפשוט, לאחר מכן הוא מהווה את הגבול בין רובע העשירים לרובע האלפים ומוביל עד

לפתח ארמונו של המלך. מכל רחבי הקיסרות באים להלך לאורך כביש זה, להתפעל מיופיה הבלתי־רגיל של העיר ומהדרו של ארמון המלך. הקיסר הקודם (אביו של הקיסר הנוכחי) אף זעם על מלך ווסטיה הפורחת כי ארמונו מפואר יותר מן הארמון הקיסרי...

## רקע לשחקנים

**(שה"מ: הקרא קטע זה לשחקנים)**

מלך ווסטיה הפורחת זימן אותכם אל ארמון המלוכה המפואר שלו בעיר פרת. כאשר אתם מגיעים אליו הוא מספר לכם כי הוא מודאג מאד ואינו יודע מה עליו לעשות ומשום כך פנה לחבורת הרפתקנים רבת־עוצמה וידועת־שם - אתם!

המלך מספר לכם כי הברון רענן, שליט הברונות הנמצאת דרומית להרי החומה המערבית, היה צפוי להגיע לביקור בעיר הבירה, פרת, לפני כשלושה שבועות. הברון לא הגיע! המלך הזדרז ושלח משלחת והמשלחת לא שבה. הוא שלח שתי משלחות נוספות ושתיהן לא חזרו ואיש לא ראה אותן או שמע אודותיהן. במשך שלושת השבועות הללו אף לא נראתה שיירת סוחרים או חבורת הרפתקנים או נוודים המגיעה מן האזור הזה, ודבר זה גם־כן מוזר. המלך מציע לכם שתמורת 30,000 פ"ז לכל אחד, תצאו לעמק ותבררו מה קורה שם. המלך גם אומר לחבורתכם כי אם אתם מעוניינים לקחת עליכם את המשימה יהיה עליכם לשמור את שליחותכם כסוד מוחלט, משום שהמלך חושש שהבארון עומד למרוד בו ולתקוף את הממלכה ואין הוא רוצה שאיש ידע על־כך.

המלך מבקש מן הדמויות להישבע לסודיות בשם האל ג'סטוס.

"גורל ממלכתי תלוי בכם" הוא אומר בהתרגשות, "אל תאכזבו אותי..."

שה"מ: המלך נפרד מן הדמויות. אחד מעוזריו נותן לד"שים את מפת ממלכת ווסטיה (מפת שחקנים מס' 1) ומסביר להן כיצד להגיע לעמק רענן בדרך הקצרה ביותר, והיא הליכה לאורך הרי החומה המערבית עד למעבר וודמונט ומשם דרומה דרך "יער הנשמות".

## הסברים לשה"מ

ההתרחשויות האמיתיות בעמק רענן הן מעניינות ומוזרות, אולם שונות לחלוטין מחששותיו של המלך. הארועים המתרחשים בעמק קשורים במקום הנקרא "גן הפסלים". זהו מקום מכושף ונפלא המשתרע על־פני שטח גדול וסובבות אותו שמועות ואגדות רבות. לפניך מובא הסיפור האמיתי ולאחריו הסבר על הקשר שלו להרפתקה זו:

## גן הפסלים

לפני יותר מ־1,000 שנה, טרם ראשיתה של הקיסרות הטיסמאנית, חיו בעמק רענן שלושה אחים קוסמים, ששלטו בעמק. שלושת הקוסמים הרשעים ורבי־העוצמה בנו את מגדליהם בעמק ואט אט החלו להגיע אנשים שהתיישבו סביב המגדלים ושירתו את הקוסמים תמורת שכר והגנה מפני המרחבים המסוכנים. הקוסמים אהבו במיוחד לערוך ניסויים אכזריים ביצורים שונים ומשונים וכן היו זקוקים לעבדים רבים לשם חציבת חומר מיוחד, לו היו זקוקים בכמויות גדולות לשם הקרבה לאל הקסם והכישוף השחורים, האל קנטוסוס. שלושת האחים אף היו מקריבים יצורים חיים רבים לאל קנטוסוס וכך היו משמחים את האל הרשע וזוכים ממנו לעוצמה ולטובות.

מסיבות אלו היו חוטפים יצורים מכל גזע בעולם צעירים וזקנים, זכרים ונקבות, בני־אדם, דמויי־אדם, דמויי־אנוש אחרים, כגון גובלינים, אורקים, קובולדים, ננסים ואחרים, ואף מפלצות, לרבות דרקונים. לאחר שנים של חיים תחת הטרור הזה, החליטו כל גזעי צפון היבשת לשים קץ לסבל ולאימה שהטילו הקוסמים, והתאחדו לצבא ענק, צדיקים, רשעים וניטראלים, על־מנת להשמיד את הקוסמים ועירם, אחת ולתמיד. הקרב העקוב מדם התרחש על מישור מדשאות גדול, במקום הנקרא כיום "גן הפסלים". הקרב נמשך ימים רבים, אולם לבסוף החל "צבא הגזעים המאוחד" לגבור על צבאם של הקוסמים והשלושה חששו כי קיצם קרב. הם החלו מטכסים עצה עד שהגיעו להחלטה כי יטילו לחש מיוחד ורב־עוצמה על צבא האויב. הבעיה היחידה היתה שרק פיתחו זה עתה את הלחש וטרם ניסו אותו במצב אמת ועל כמות כה גדולה של אויבים. הלחש אכן הצליח להפוך לפסלי אבן כמויות גדולות מלוחמי הצבא היריב, כשם שהיה אמור לעשות, אולם למזלם הרע של הקוסמים, הפך הלחש גם את צבאם שלהם ואף אותם עצמם לפסלי אבן! וכך נותר שדה הקרב, כשם שהיה לפני אלף שנה עד עצם היום הזה, או כמעט כשם שהיה...

## הזמן הנוכחי

ככל הנראה, פגה השפעתו של הלחש ופסלי האבן החלו לחזור לחיים! במקומות אחדים בשדה הקרב התחדשה הלחימה כאילו לא היה דבר, אולם ברוב האזורים האחרים סברו לוחמי צבא הגזעים המאוחד כי הקוסמים נמלטו חזרה לעמק והחלו לצור על עמק רענן, אשר כיום חף מפשע. וזו הסיבה שאיש אינו עוזב את העמק.

מה בדיוק קורה כאן? היכן נמצאים שלושת הקוסמים? כיצד יבינו הדמויות את הארועים, והכי חשוב - כיצד ייפתרו את המצב המסובך?

# חלק ראשון
# המסע לעמק רענן

## א. פרח

לאחר שהקראת לכל השחקנים את הרקע המיועד להם הם מבינים מהי משימתם והיכן הם נמצאים. תן להם את המפה לשחקנים מס' 1. כל הד"שים מצוידות בסוסים (סוסי מלחמה). אין לאפשר לדמויות השחקנים לקחת עימן מלווים, שכירי־חרב, חסידים וכיוצא באלו, משום שהמלך ציווה עליהן כי יעשו זאת לבדן, משום שאיננו רוצה שאיש יידע אודות העובדה שייתכן והברון רענן מרד בו, ואף השביע אותך לסודיות.

### חרושת השמועות

הדבר החשוב ביותר להרפתקה, המתרחש בעיר פרח, הוא חרושת השמועות המגיעה לאוזניהן של הד"שים. השמועות יכולות להגיע אליהן בשיחה עם המקומיים במסבאה, משמיעה בשוק או באזור ארמון המלך וכן הלאה. ייתכן וכל דמות תשמע דברים שונים. אם כן, ספר לכל שחקן בנפרד מה מגיע לאוזניה של דמותו. חלק מן השמועות אמיתיות, חלקן נכונות באופן חלקי ואחדות מהן ־ כזבים והגזמות. השחקנים אינם יודעים זאת.

השמועות (גלגל 1ק12 לקבוע איזו שמועה מגיעה לאוזניה של הדמות):

שקר ־ 1. הברון רענן הכריז על עצמו כמלך והוא מורד במלך ווסטיה הפורחת ובקיסר טיסמניה.

שקר ־ 2. הברון רענן גייס צבא רב של יצורים מוזרים ומופלאים ומתכנן לכבוש אזורים בדרום מזרח ממלכת ווסטיה.

שקר ־ 3. הפסלים בגן הפסלים הונחו שם על־ידי האלים עם בריאת העולם וכאשר יימאסו האלים בנתיניהם הפסלים יקומו לתחייה וישמידו את אלו שיירצו האלים להעניש.

נכון בחלקו ־ 4. צבא שדים תקף את עמק רענן ועורך עליו מצור.

שקר ־ 5. קללה נוראית הוטלה על עמק רענן.

נכון בחלקו ־ 6. פסלי "גן הפסלים" קמו לתחייה ועומדים לתקוף את העיר פרח.

נכון ־ 7. שלושה קוסמים רשעים מבקשים לכבוש את עמק רענן.

נכון ־ 8. פסלי "גן הפסלים" קמו לתחייה ונלחמים בינם לבין עצמם.

נכון בחלקו ־ 9. אל הקסם והכישוף השחורים, קנטוסום, הקים לחיים את פסלי גן הפסלים ומעוניין לכבוש את עמק רענן בעזרת צבא זה.

שקר ־ 10. בעמק רענן נמצא עמוק בבטן האדמה חפץ מכושף וקסום בעל עוצמה אדירה של כוחות רשע והוא הביא קללה נוראית על העמק.

שקר ־ 11. מגיפה נוראית פקדה את עמק רענן.

נכון ־ 12. קוסם רשע ורב־עוצמה איננו מאפשר לצאת ולהיכנס לעמק רענן.

בהתאם לגילגולי הקובייה שלך, ייתכן ולכמה דמויות יגיעו אותן שמועות וייתכן כי חלק מן השמועות המופיעות כאן לא יגיעו לאוזניה של אף אחת מדמויות השחקנים. תן למזל לשחק.

## ב. המסע מן העיר פרח לעמק רענן

המסע מן העיר פרח לעמק רענן איננו ארוך, וגם אינו קשה במיוחד משום שהוא עובר ברובו דרך חלקים מיושבים של ווסטיה הפורחת. הוא מורכב משני שלבים ־ 1. מן העיר פרח לטירת וודמונט ו־2. מטירת וודמונט לעמק. השלב הראשון הוא הקל, רק דרומית לטירת וודמונט, למעשה, יוצאות הדמויות משטחה המוגן של הממלכה. אל תשכח את מה שהוסבר לגבי מסעות בווסטיה הפורחת (עמ' 4).

## המסע מן העיר פרח לטירת וודמונט

### האורקים התועים

החלק הראשון של המסע לטירת וודמונט עובר במעלה "הנהר המערבי". אורך קטע זה הוא 40 ק"מ והוא שקט יחסית. בלילה, כאשר התבורה חונה קורה דבר מפתיע ומוזר. דמויות השחקנים יתעוררו לשמע רחש של ויכוח סוער, אולם ייקשה עליהן לראות מיהם המתווכחים. שה"מ: המתווכחים הינם שני אורקים שהיו פסלים ולפני־כן לוחמים בצבא הקוסמים. הם איבדו את דרכם וחצו את "הרי החומה המערבית". אחד מהם טוען כי עליהם ללכת מזרחה והשני טוען כי עליהם ללכת מערבה וזהו נושא הויכוח שלהם. הד"שים יכולים להאזין לויכוח או ללמוד את האורקים (דבר שלא אמור להוות בעיה לדמויות בדרגתן) ולסחוט מהם מידע. זכור כי הימצאותם של אורקים בווסטיה איננו דבר שבשיגרה. האורקים ימלמלו בלבולי דברים אודות הקוסמים (אחריהם הלכו מתוך פחד ובצע כסף) והצבא הרשע התוקף והעובדה שאיבדו את דרכם.

### שני אורקים

דרג"ש: 6, קב"פ: 1, נק"פ: 4, 3, תנ: 40 (12) מ', הת: 1 נשק, נזק: 1־6 (חרב רגילה), ניצל: לוחם 1, מר: 6, נטייה: רשע; נק"ן: 10.

שה"מ: זכור כי האורקים מבועתים כאשר הם נלכדים על־ידי דמויות בדרגתן של הד"שים והדבר יקשה עליהם לדבר. הם עשויים להמציא סיפורים ולומר דברים בלתי הגיוניים.

### התקפת השהאו

בבוקר שלמחרת, היום השני למסע, ייפרדו הדמויות מהנהר המערבי וימשיכו במסען לאורך הרי החומה המערבית. בסביבות שעת הצהריים מבחינות הד"שים בחמישה יצורים דמויי ינשופים ענקיים מגיחים מן השמיים בתעופה.

כאשר היצורים מתקרבים ניתן להבחין כי הם אכן נראים כינשופים ענקיים בעלי כנפיים גדולות ועיניים זהובות.

חמשת היצורים שייכים לגזע ה"שהאו" (ראה תאור למפלצות חדשות בנספח א' או במדריך לשה"מ האשף, עמ' 38) ואין בכוונתם לתקוף. גזע זה חדל מזמן מלהתקיים ביבשת וחמישה אלו, שהיו פסלים עד העת האחרונה, הם בין שרידיו האחרונים, שהשתתפו ב"צבא הגזעים המאוחד", ולמעשה היו בין מנהיגי גזע השהאו.

אלו יצורים נבונים מאד ולא קל יהיה לדמויות ללכוד אותם בכוח. הם מבינים את שפות בני־האדם, האלפים והזוטונים. כל שהם יודעים הוא אודות עולמם כפי שהיה לפני 1,000 שנה ואודות הקרב נגד שלושת הקוסמים. הסיבה שהם עפים צפונה היא משום שסברו שהקוסמים הובסו ושאר הנלחמים השתגעו. השהאו לא ישוחחו עם הדמויות מרצונם החופשי, מחשש כי הן מצבא האויב.

### חמישה שהאו (ראה נספח א' ־ מפלצות חדשות)

דרג"ש: 5; קב"פ: 15****, 15****, 14****, 14****, 13****; נק"פ: 45, 60, 84, 28, 36; תנ: 30 (10) מ'; תעופה: 70 (33) מ'; התקפות: 2 טרפים/מקור אחד או לחש; נזק: 1־6/1־6/1־4 או לפי הלחש; ניצל: כוהן: 15, 15, 14, 14, 13; מר: 9; סוג אוצר: 0; נטייה: צדק; ערך בנק"ן: 15 קב"פ - 5,850, 14 קב"פ - 5,500, 13 קב"פ - 5,150

לידיעת שה"מ: לפני 1,000 שנה, בימים בהם נהפכו השהאו לפסלים, ארצו של גזע מקסים זה היתה ביער הנקרא היום "חורשת התבונה" (צפונית ליער הננסים). בזמנו נקרא היער ־ "חורשת השהאו", עד היום ניתן למצוא כתבים עתיקים ואנשים שונים המכנים יער זה בשם זה.

כמו־כן יש לזכור כי השהאו הינם כוהנים והם יצורים נבונים שלא יהיה קל להתל בהם ולהביס אותם.

### הנהר התיכוני

בסופו של היום השני תגיע חבורת הדמויות ל"נהר התיכוני" הגדול, אותו עליהם לחצות. רוחבו של הנהר הוא כ־15 מ' וזירמו חזק מאד בנקודה זו. מאחר והתבורה הגיעה לכאן בערב סביר כי תחנה כאן ללילה. התייחס לארוע הבא כאל "מפלצת משוטטת" ללא קשר ישיר לעלילת ההרפתקה.

בשעת לילה מאוחרת תוקף את החבורה הישנה גולם ברונזה (ראה חוברת מו"ד למתקדם, עמ' 46). הגולם היה שייך בעבר לקוסם הרפתקן שנהרג לא מכבר וכעת הגולם מסתובב חסר מטרה ותוקף כל מי שהוא נתקל בו.

**גולם ברונזה (חוברת מו"ד למתקדם עמ' 46)**
דרג"ש: 0, קב"פ: 20**, נק"פ: 135, תנ: 80 (26), הת: 1 אגרוף + מיוחד, נזק: 3־30 + מיוחד, ניצל: לוחם 10, מר: 12, אוצר: אין, נטייה: נטראלי, נק"ן: 4,300.

שים־לב כי לגולם זה, כמו לכל האחרים, ניתן להזיק אך ורק ע"י קסמים או נשקים קסומים. הוא גם חסין בפני לחשי הרדמה, הקסמה או מאחז, וכן בפני כל הגזים (מאחר והוא אינו נושם).
קרא היטב אודות כוחותיו הנוספים של גולם זה, שדמו הוא אש בוערת, בחוברת הכללים.

בבוקר, או בכל זמן אחר, תוכל החבורה לחצות את הנהר בעזרת לחשים או על־ידי אילתור אמצעים אחרים (רפסודה, שחייה מסוכנת וכו').

## הנהר המזרחי

סביר כי ביום השלישי למסע תגיע חבורת הד"שים ל"נהר המזרחי" הדומה בגודלו ובמראהו לנהר התיכוני. מן הגדה השנייה של הנהר יבחינו הדמויות בשני אנשים, בן־אדם ואלף, בגדיהם קרועים ומוכתמים בדם, פניהם וגפיהם פצועים, מגיעים אל מי הנהר ובאפיסת כוחות נופלים על שפתו ומנסים לשתות מעט מים. האדם והאלף הם קצינים מטירת וודמונט, שהותקפה על־ידי אחד האחים הקוסמים וכמה מחיילי צבאו החזקים. הטירה נכבשה ע"י הקוסם הרשע וכמעט כל אלו שהיו בה נהרגו בקרב. שני אלו נמלטים כבר במשך שבוע לכוון העיר פרת. הם אינם יודעים לספר לחבורה מי בדיוק תקף אותם רק כי היו כדורי והבזקי אש בכל מקום (הקוסם הזה, הנקרא הליקסוס, אוהב במיוחד לחשי אש). הקרב בטירה נמשך שעות ספורות בלבד עד אשר נכבשה. שני הלוחמים שמעו גם אודות קרבות המתנהלים סביב עמק רענן. עד כמה שידוע להם צבא מוזר של מפלצות ושטנים, כמוהם טרם נראה, תקפו את העמק וכעת עורכים עליו מצור.

**קפטן דימינור ־ סגן מפקד טירת וודמונט**
לוחם, דרגה: 13, נטייה: צדק, דרג"ש: 0 (שריון לוחות 1+, זריזות), נק"פ: 58 (כרגע: 6)
כח: 17, תב: 13, חכ: 14, זר: 16, כש: 15, כר: 15
כלי־נשק: חרב דו־ידנית 2+, פגיון 3+
חפצי־קסם אחרים: שיקוי כוח ענק.

**מייגור עלנידף איש־שתיל ־ מפקד חוליית האלפים בטירת וודמונט**
אלף, דרגה: 8, נטייה: צדק, דרג"ש: 0 (טבעת הגנה 3+, שריון עור 2+, זריזות), נק"פ: 40 (כרגע: 12)
כח: 16, תב: 16, חכ: 11, זר: 16, כש: 14, כר: 13
כלי־נשק: חרב 2+, הקסמת איש וקשת ארוכה עם 24 חצים 1+
חפצי־קסם אחרים: בדיד לגילוי מלכודות

כפי שניתן להבין, השניים היוו קצינים בעלי חשיבות רבה בטירת וודמונט. ככל שהד"שים יסייעו להם יותר בריפוי ועזרה אחרת "זיכרונם ישתפר" והם יוכלו לספר עוד.

הפרטים הנוספים הם:
- במעבר הצר המוביל לטירה, היכן שעומד פיסלו של הברון וודמונט (מפקדה הראשון של הטירה), הניח הקוסם מלכודת קסומה שמילת הקסם לבטלה היא "אש, אש יש אש".
- יש עם הקוסם יצורים מבעיתים אשר "מים קדושים" גורמים להם נזק אדיר.
- הקוסם יצר אשליות רבות בטירה וכל דבר יש לבדוק אם הוא אמיתי או לאו.

על שה"מ להציג זאת כך שככל שהדמויות מסייעות יותר לדימינור ועלנידף, הם מרגישים טוב יותר ומתחילים להתאושש ולהיזכר בפרטים נוספים שחשוב לדמויות לדעת, אם פניהן מועדות לטירה.

תאור אופיים של השניים, לצורך משחק־התפקידים -

*קפטן דימינור* הוא איש צבא חמור סבר ורציני, אולם גם מאד אמיץ ונאמן למלך ולתפקידיו. הוא שאפתן ומעוניין להתקדם בתפקידו ועל־כן יציג את הארועים כך שיישתמע כי נהג בגבורה ובהצטיינות.

*מייג'ור עלנידף* הוא אלף מ"יער הנשמות", הסמוך לעמק רענן. הוא טוב־לב ומודאג מאד, בכנות מוחלטת, לגבי תושבי עמק רענן והממלכה כולה. הוא פסימי מאד, רואה שחורות, וביניהן סבור כי



התקיפה היא של צבא שטנים אשר נשלח על־ידי האלים להעניש את בני־האדם ודמויי־האדם. אמונותיו הדתיות הן חזקות מאד.

**הלהבה הגדולה**

בהמשך אותו יום לא מתרחשים מאורעות נוספים והחבורה ממשיכה להתקדם דרום־מזרחה לאורך רגלי הרי החומה המערבית לכיוון טירת וודמונט. בלילה יבחינו הדמויות באור גדול מכיוון הטירה, הן עדיין ייתקשו להבחין מהו מקור האור וכיצד בדיוק הוא נראה. בבוקר שלמחרת, כאשר כבר יש אור, עדיין ניתן לראות את הלהבה, משום שכעת האש בצבע שחור!

**"המעופפים"**

בהמשך היום הזה, בסביבות שעות הצהריים, מבחינות דמויות השחקנים מרחוק בלהקת ציפורים העפה בצורת "V" גבוה בשמיים. הציפורים ללא ספק גדולות מאד. לפתע משנות הציפורים את כיוון מעופם ו"צוללות" לכיוון הדמויות. כאשר המעופפים מתקרבים מסתבר לדש"ים כי אלו אינן ציפורים אלא אנשים בעלי כנפיים ענקיות על גבותיהם. היצורים הללו גם־כן מצבא הפסלים המופשר. הם משתייכים לגזע עתיק שחי בהרי החומה המערבית לפני כ־1,000 שנה, אולם מזמן נדד והשתכן בדרום־מזרח היבשת ב"פסגות השמש". הגזע הזה נקרא בפי בני־האדם "המכונפים" או בשפתם שלהם "אל סופרימוס" (שפירושו: הנעלים). בקבוצה זו ישנם עשרה, אשר זה עתה גילו כי עירם איננה עוד. הם תוקפים את החבורה בדעה כי מדובר בלוחמים מצבא הקוסמים.

קבוצת המכונפים מורכבת משישה לוחמים, אציל אחד (המהווה את מנהיג הקבוצה), שני כוהנים מכונפים וקוסם מכונף אחד.

**מכונף אציל**

דרג"ש: 0, קב"פ: 17**, נק"פ: 100, תנ: 40(12) מ', תעופה: 100(33) מ', הת:2 נשק, נזק: 2־9 + 2/5־9 + 5 (חרב ממזרית 2* ותוספת כוח), ניצל: לוחם 17, מר: 12, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 4.,300

**שישה מכונפים לוחמים**

דרג"ש: 2, קב"פ: 12** X 2, 11** X 3, 10** X 1, נק"פ: 72, 68, 54, 52, 50, 49, תנ: 40 (12) מ', תעופה: 100 (33) מ', הת: 2 נשק, נזק: 2־9 + 2/3־9 + 3 (חרב ממזרית 1+, ותוספת כוח), ניצל: לוחם 12, 11 או 10 בהתאם לקב"פ, מר: 11, נטייה: ניטראלי, נק"ן בהתאם לקב"פ ־ 12 קב"פ - 2700, 11 קב"פ - 2700, 10 קב"פ - 2300.

**שני מכונפים כוהנים**

דרג"ש: 4, קב"פ: 13***, נק"פ: 58, 49, תנ: 40 (12) מ', תעופה: 100(33) מ', הת: 1 נשק או לחש, נזק: 1־6 + 2 (פטיש מלחמה 1+ ותוספת כוח), ניצל: כוהן 13, מר: 11, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 4,200.

**קוסם מכונף**

דרג"ש: 6, קב"פ: 13***, נק"פ: 39, תנ: 40(12) מ', תעופה: 100(33) מ', הת: 1 לחש, נזק: בהתאם ללחש, ניצל: קוסם 13, מר: 11, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 4.,200

המכונפים הם לוחמים עזים וששים לקרב וקשה יהיה לדבר איתם בדרכי נועם.

גם הימצאותם של המכונפים בווסטיה הפורחת תיראה כמוזרה מאד בעיני הדמויות. אם אחד המכונפים נתפס חי ונשאל שאלות, הוא יהיה אלים מאד, ינסה לברוח ללא הרף ויסרב לענות אפילו תחת עינויים שיביאו למותו. אם יופעלו לחשים, כגון תע"ח, אז יתגלה מה שהוא יודע אודות הקרב עם הקוסמים מהעמק וכו'.

## טירת וודמונט

עם רדת הדימדומים של יום זה תבחין החבורה בטירת וודמונט המרהיבה העומדת על צלעו של "הר וודמונט" ההר המזרחי ביותר של שרשרת הרי החומה המערבית. החבורה תיראה להבה שחורה ענקית יוצאת מן הטירה ועולה מעלה מעלה לשמיים. ככל שיורד החושך של הלילה הלהבה הופכת לאש בעלת צבע רגיל. מובן שהטירה אינה עולה באש - זוהי אשלייה שנוצרה ע"י הקוסם הליקסוס, שהשתלט על הטירה. הסבר לשחקנים כי באזור זה כבר אין מדשאות, נחלים ועצי פרי - הם בקצה של ווסטיה. טירת וודמונט עצמה נבנתה לפני כ־600 שנה במטרה להגן על המעבר הצר בין הרי החומה המערבית לים הטריטונים, השוכן לאורך חופה המזרחי של ווסטיה.

הטירה נבנתה על־מנת להגן על מעבר זה, טרם היה שייך עמק רענן לממלכה וכאשר היו איומים רבים מדרום. בשנים האחרונות, מאחר וסרו איומים אלו, הטירה היתה מאוכלסת בכוח קטן יחסית, אשר נועד למנוע כניסת מפלצות לממלכה וכן לצורך גביית מיסים משיירות המגיעות מן הדרום.

כעת, כאשר שולט בטירה הקוסם הרשע, הליקסוס, לא ניתן לעבור במעבר. אם הדמויות יינהגו בטיפשות ופשוט ינסו לחצות במעבר הן ייספגו כמות אדירה של כדורי־אש המגיעים מתוך הטירה וכן חצים קסומים, לחשים אחרים וכלי־נשק שונים אחרים.

על שה"מ לעשות זאת כך שהדמויות יבינו כי אין להן שום סיכוי לעבור במעבר ועליהן להזדרז ולסגת ולנסות לחשוב על פתרון חכם יותר. אם הד"שים מנסות לחצות דרך הרי החומה, ערוך להן התקלויות בלתי פוסקות עם דמויי־אנוש ומפלצות עד שיבינו כי לא ניתן לעבור בדרך אחרת, פרט למעבר וודמונט.

### א. הגישה לטירת וודמונט

הגישה היחידה לטירת וודמונט היא כביש מתפתל העולה במעלה ההר ומוביל עד לשער הטירה. לאורך הכביש תקועים מקלות עץ, משני צידיו, עליהם מונחות גולגלות בני־אדם ויצורים אחרים. תוספת "מרעננת" זו הוסיף הליקסוס, כמובן. אורכו של הכביש הוא כ־200 מ', ובערך בחצי הדרך שוכב על הרצפה פסל גדל־מימדים, מנופץ בחלקו. הפסל הוא של הברון וודמונט, אשר עמד כאן עד אשר הגיע הקוסם והפילו. בנקודה זו הכביש ממולכד, כל מי שינסה לעבור מבלי לומר את מילת הקסם ("אש, אש יש אש") ייספוג נזק של 20־120 נק"פ (6ק20), ללא אפשרות לגלגול הצלה.

לא די בכך שאדם אחד בקבוצה יאמר את מילת הקסם על כל אחד ואחד מבני־החבורה לומר זאת כאשר הוא עובר, ואם לא - הוא ייספוג את הפיצוץ. הנזק נובע מפיצוץ אש אדיר, מלחש מיוחד של הקוסם.

הכביש מוביל אל שער הטירה העשוי מדלתות עץ ענקיות המוגנות על־ידי סורגי ברזל היורדים מלמעלה. ליד השער ניצבים שלושה שומרים, אחד לפני הסורגים ושניים מאחוריהם. השומר העומד לפני הסורגים הוא, למעשה, דרולם (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 31), שנוצר על־ידי הליקסוס.

**דרולם (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 31)**

דרג"ש: 3־, קב"פ: 20*****, נק"פ: 130, תנ: 40 (13) מ', תעופה: 80 (26) מ', הת: 2 טפרים/1 נשיכה, נזק: 2־12/2־12/10־30, ניצל: לוחם 10 (ראה חוברת), מר: 12, אוצר: אין, נטייה: נטראלי, נק"ן: 7.,750

ראה הסברים נוספים אודות המפלצת: כוחות והגנות מיוחדים, בחוברת הכללים.

שני השומרים העומדים מאחורי הסורגים הם ענקי־אש (ראה חוברת למתקדם, עמ' 54). הענקים ייתקפו את החבורה אך ורק אם הדרולם יובס על־ידה. הדרולם עצמו אינו תוקף עד אשר הוא מקבל פקודה לכך מהענקים, כך שהחבורה יכולה להיכנס לטירה בדרכי עורמה ותיחכום. תן לשחקנים לאלתר בשלב זה. לא ניתן להיכנס בעזרת לחשים או חפצי־קסם, משום שהטירה כולה מוקפת בקליפת אנטי־קסם אשר אינה מאפשרת כניסה של כוח קסום כלשהו לטירה. בתוך הטירה ניתן להשתמש בלחשים ובחפצי־קסם, אולם לא ניתן לעבור את הקליפה באמצעותם. הקליפה היא בלתי נראית, כמובן. ייתכן והדמויות לא ירגישו בכך שהלחש שעשו התבטל. לדוגמא: אם הן מנסות להיכנס בתעופה הלחש ייתבטל כאשר הן באמצע האויר והן ייפלו וייספגו את הנזק המתאים (וגם יעשו רעש). אם הן מנסות להיכנס בהיעלמות לפתע ייראו אותם.

בלילה רק ענק אש אחד ער בכל פעם, השני ישן לידו וייקח לו שלושה סיבובים לפני שיוכל להצטרף לקרב שייתפתח.

שני ענקי־אש (חוברת למתקדם, עמ' 54)
דרג"ש: 4, קב"פ: 11 + 2*, נק"פ: 70, 64, תנ: 40 (12),
הת: נשק אחד, נזק: 5־30, ניצל: לוחם 11, מר: 9,
אוצר: 5,000 פ"נ כל אחד, נטייה: רשע, נק"ן: 1,900

בכל מקרה בו הדמויות תוקפות, אחד הענקים רץ לתוך הטירה ומספר לקוסם אודות ההתקפה. הקוסם, אשר אינו מאמין כי הדמויות יצליחו לעבור אפילו את הדרולם, משועשע מן העניין ומפעיל את כל המלכודות שהכין בטירה, בתקווה שדמויות השחקנים יבדרו אותו בשעה שינסו להתגבר על המכשולים ויפלו למותן.

**ב. בתוככי טירת וודמונט -**

**מפות שה"מ 1א, 1ב ו־1ג**

חשוב לזכור כי הטירה שימשה את לוחמי צבא מלך ווסטיה לצורך הגנה על מעבר וודמונט וגביית מיסים. כעת השתלט על הטירה הקוסם הליקסוס בקרב אכזרי. רבים מן הלוחמים שחיו כאן מתים כעת ולאורך כל הימצאות החבורה בטירה הדמויות יבחינו בגוויותיהם של החיילים מפוזרות ברחבי הטירה וסביבותיה.

הליקסוס מילכד את הטירה והכניס בה אשליות ותחבולות שונות, על־מנת להשתעשע בחבורת הדמויות. הוא עוקב אחר התקדמות החבורה באמצעות "כדור בדולח עם שמיעה" (ראה חוברת למתקדם, עמ' 63).

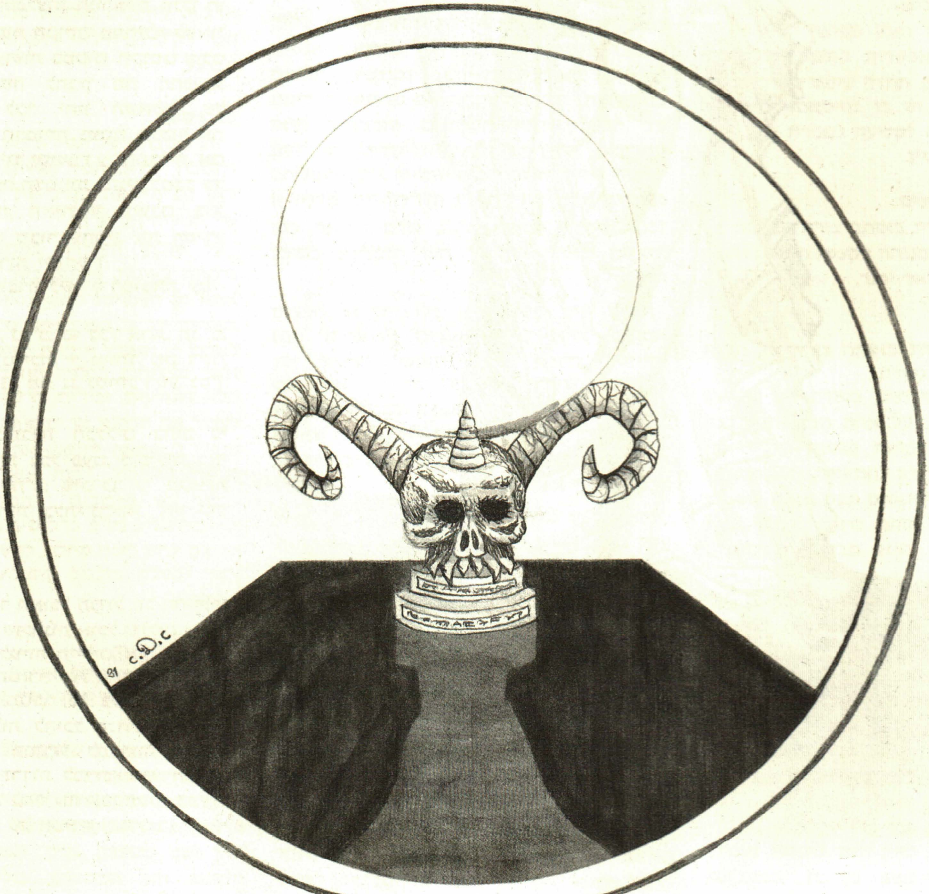
על שה"מ לדאוג לכך כי החדר בו נמצא הקוסם יהיה החדר האחרון בטירה אליו מגיעה החבורה, על־מנת שהקרב עם הקוסם יהיה האחרון בטירה.

**קומה I מפת שה"מ 1א**

**1. מסדרון הכניסה**

על־מנת להגיע למסדרון הכניסה היה על החבורה להביס את הדרולם וענק אש אחד או שניים. בכל מקרה כאשר הובס הדרולם אחד מענקי האש פתח את שער הסורגים והסתער על החבורה כך שכנעת הסורגים פתוחים והחבורה יכולה להיכנס.

המסדרון עצמו ריק, פרט לגוויות חיילים חרוכות, אולם ניתן לראות ממנו את ההיכל הגדול ואת כסא האבן הגדול, עליו יש אשלייה של דמות הקוסם (ראה סעיף 2).





**2. ההיכל הגדול**

זהו היכל עצום בגודלו, שנועד לקבלת אורחים חשובים וכן נערכו בו אימוני החיילים בטירה. משני צידיו יש טורים של עמודים ומאחורי העמודים שלוש דלתות, בכל צד. הקיר הצפוני של ההיכל מכוסה בוילון אדום גדול, עשוי מבד לבד. מאחורי הוילון יש שתי דלתות. סמוך לוילון ישנו כיסא אבן גדול, מעין כס־מלכות, עליו ישב מפקד הטירה בשעה שקיבל אורחים וצפה באימונים. לאורך כל הקירות יש כנים המחזיקים בתוכם לפידים המאירים את ההיכל.

על כסא האבן יושב הקוסם הליקסוס... כך סוברות הדמויות, אולם, למעשה, זוהי אשלייה שיצר הקוסם. האשלייה היא מושלמת. דמות הקוסם נעה כבן־אדם אמיתי, מפנה את מבטה לכיוון הדמויות וכו'. האשלייה של הקוסם משחקת בידיה עם כדור־אש קטן, כאילו היה כדור רגיל ומעבירה אותו מיד ליד. אין גלגול הצלה נגד האשלייה. מכל צד של כסא האבן עומדות 5 מלפרות (סח"כ 10). המפלצות הנוראיות הללו הן אמיתיות לחלוטין. דמות הקוסם מתחילה לשאול את הדמויות מה הן עושות במקום. הקוסם שולט בדמות, כמובן, ומנסה להבין מה מחפשות הדמויות. בהתאם לכך יהיו השאלות של האשלייה. אם אחת הדמויות מנסה לתקוף את האשלייה המלפרות מייד יסתערו על החבורה. אם בכל זאת מצליחה אחת הדמויות להגיע למצב של תקיפה על האשלייה, האשלייה תיעלם. בכל מקרה כאשר הקוסם סבור שהשיג את המידע שהוא זקוק לו, המלפרות ייסתערו.

**עשר מלפרות (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 35)**

דרג"ש: 3, קב"פ: 9**, נק"פ: 40 לכל אחת, תנ: 20 (6) מ', הת: 2 טפרים/ נשיכה + מיוחד, נזק: 1־10/ 1־10/1־6, ניצל: לוחם 13, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 2,300

הערה: על־אף שבחוברת הכללים כתוב כי מלפרות מופיעות אחת בכל פעם, מופיעות כאן 10, כמקרה מיוחד. שה"מ: שים־לב כי מלפרות מסוגלות לאתר דמויות בלתי־נראות. אין להן אוצר.

**3. חדר האוכל הגדול**

חדר זה שימש כחדר האוכל הגדול של החיילים בטירה. יש בו שלושה שולחנות אוכל גדולים ולידם כיסאות רבים. פרט לגויות חיילים, אין כאן דבר בעל חשיבות. בקיר המזרחי של החדר ישנה דלת דו־כיוונית המובילה למטבח (10). בקיר הדרומי יש שתי דלתות המובילות להיכל הגדול (2). בקיר המערבי יש מעבר המוביל למדרגות העולות לקומה השנייה או יורדות למרתף הטירה (3א). כמו־כן המעבר מוביל למדרגות המטפסות במעלה המגדל הצפון־מערבי של הטירה (מגדל ב).

**4. חדר נפח הנשקים**

בחדר זה היה עובד נפח הנשקים שתיקן וייצר נשקים ושריונות לחיילי הטירה. בחדר ישנו שולחן עבודה גדול ועליו מפוזרות חגורות שבורות, חצי עשויות וכן שריונות באותו מצב. הרצפה מלאה בחלקי־מתכת וכלי־עבודה שונים. לצד הקיר המערבי ישנו התנור עימו עבד הנפח. אין אש בתנור. לאחר שהדמויות ייכנסו לחדר הן ישמעו קריאות "הצילו, הצילו" של נערה מן הארובה שעולה מן התנור. אם אחת הדמויות תנסה להיכנס לתנור או לארובה או אפילו רק תציץ, לפתע תפרוץ אש אדירה בתנור! אם הדמות נכנסה פנימה היא תספוג נזק של 12־72 נק"פ (12ק6), אם הדמות רק הציצה היא תיספוג את מחצית הנזק בלבד (6ק6). אין אפשרות לגלגול הצלה. לאחר־מכן יישמע צחוקו של הקוסם מן הארובה. בחדר זה ישנן המדרגות העולות למגדל הדרום־מערבי של הטירה (מגדל א).

**5. חדר המנוחה לחיילים**

כל הפותח דלת זו נפגע מפיצוץ אש של 6־36 (6ק6) נק"פ, עם אפשרות לגלגול הצלה נגד לחשים למחצית הנזק. החדר שימש כחדר מנוחה ושעשועים לחיילים. יש בו כורסאות ומשחקים שונים (קלפים, חצים לקליעה למטרה וכו'). פרט לכך אין בו דבר מעניין.

**6. חדר המנוחה לקצינים**

דלת החדר ממולכדת באותה צורה שבחדר 5. החדר שימש כחדר מנוחה לקציני הטירה ודומה לחדר 5, אך הוא מפואר יותר.

**7. חדר ההארחה**

דלת החדר ממולכדת באותה צורה של הדלת בחדר 5. כמו־כן היא נעולה.

חדר זה שימש לאורחים בטירה ויש בו שש מיטות, שידה ושולחן. על אחת המיטות שוכבת אישה, ישנה. אם הדמויות מנסות להעיר את האישה, לוקח לה זמן רב להתעורר. היא מספרת לדמויות כי הקוסם הליקסוס תפס אותה בהיותה אורחת בטירה וכלא אותה בחדר זה וכן הטיל עליה לחש הרדמה. היא מבקשת מהד"שים שייקחו אותה איתן.

האישה היא, למעשה, מיוג'ינה המשרתת את הקוסם (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 35). בעזרת היכולת המיוחדת שלה יצרה לפניה אשליה כך שתיראה כאישה. האשליה שיצרה גורמת לה להיראות כאישה יפהפיה ומפתה ־ שיערה בלונדיני ארוך, עיניה אפורות ועמוקות ושפתותיה אדומות ומלאות. בהזדמנות הבאה בה תהייה החבורה מעורבת בקרב (אם הם לקחו איתם את ה"אישה") היא תתקוף את אחת הדמויות מאחורי גבה, תוך כדי הקרב, ואז תגלה את פרצופה האמיתי. נשק היא לוקחת מאחת הגויות שהחבורה חולפת בדרכה. המיוג'ינה קוראת לעצמה טארלינה.

**מיוגינה (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 35**

דרג"ש: 4, קב"פ: 8*, נק"פ: 64, תנ: 40 (13) מ', הת: 2 כלי־נשק + מיוחד, נזק: 1־6 או ע"י כלי־נשק, ניצל: לוחם 8, מר: 9, אוצר: אין, נטייה: רשע, נק"ן: 1,750

בחדר זה נמצאות מדרגות המובילות למגדל הדרום־מזרחי של הטירה (מגדל ד).

**8. חדר הדיונים**

הדלת ממולכדת כבחדר 5. חדר זה שימש את לוחמי הטירה לדיונים. לפה היו מביאים את הסוחרים וגובים מהם מיסים, לאחר חישובים וכן עורכים דיונים שונים. פרט לשולחן וכמה ניירות שכתוב עליהם בענייני מיסים, החדר ריק9.. חדר אוכל לקצינים

חדר זה שימש את קציני הטירה כחדר אוכל. יש בו שולחן אוכל וכיסאות. על השולחן ערוכות צלחות עם סכו"ם וכוסות, למספר אנשים כמספר הדמויות וכן כסא נוסף בראש השולחן. כעבור כמה שניות נפתחת הדלת הדו־כיוונית בקיר הצפוני מעצמה ולתוך החדר מרחפים מגשים עמוסים באוכל מכל טוב וקנקנים מלאים במשקאות. המגשים והקנקנים נוחתים בעדינות על השולחן. את הקנקנים והמגשים נשאו משרתים אוריריים שזימן הליקסוס. לא ניתן לראות אותם, אולם לאחר שהגישו את האוכל הם נעמדים משני צידי הדלת הדו־כיוונית. מדלת זו נכנס, כעבור מספר שניות, אדם הנראה כמו הקוסם שאת אשלייתו ראו הדמויות בהיכל הגדול.

האיש אינו נושא עימו כלי־נשק או חפצים אחרים, אלא לבוש בבגדים מפוארים. הוא מתיישב בראש שולחן האוכל ומזמין את הד"שים להצטרף אליו. הוא מתחיל לאכול. גם אם הדמויות מצטרפות לסעודה וגם אם לאו הוא פונה אליהן בדברים הבאים: "אני רואה שאתם חושדים בי שזו אשלייה נוספת. אם כך אוכיח לכם שאינני אשלייה."

הוא מבקש מאחת הדמויות לגעת בו או לזרוק עליו בעדינות חפץ כלשהו. הדמויות ייווכחו לדעת כי הוא אכן איננו אשלייה. הדמויות ייראו כי כאשר הוא גומר את המשקה בכוס שלו, הוא מסמן בידו, והקנקן כאילו מתרומם מעצמו וממלא לו את הכוס.

הוא אומר לד"שים: "ברוכים הבאים לטירת הליקסוס הטוב, אנא הצטרפו אליי לארוחה".

בין אם הדמויות מצטרפות או לא הוא מוכן לענות על שאלותיהן. הוא מציג את עצמו בתור הקוסם הליקסוס הטוב. אם הוא נשאל מדוע כבש את הטירה הוא מספר כי חיילי הטירה ככל הנראה היו נגועים בטרוף כלשהו ותקפו אותו ואת בני־לווייתו ללא סיבה, ומתוך הגנה עצמית נאלץ לחסל אותם. "הקוסם" מספר כי הוא מוכן לפנות את הטירה בשקט.

אם אחת הדמויות אוכלת או שותה היא תזכה בריפוי של 3־12 (1ק10 + 2) נק"פ. בתום הארוחה הקוסם מבקש מן הדמויות כי ייסלחו לו משום שעליו לצאת לכמה רגעים ומייד חוזר. אם במהלך הארוחה חקרו אותו הדמויות לגבי "עמק רענן" הוא אומר כי אינו יודע דבר על העמק וכי הוא הגיע מהרי החומה המערבית.

האיש איננו הקוסם האמיתי, כמובן, אלא קוסם בדרגה 5 אשר מתלמד אצל הליקסוס. אם הדמויות תוקפות אותו במהלך הארוחה או לפניה או כאשר הוא יוצא מן החדר, תוקפים את דמויות השחקנים שני המשרתים האוריריים בהפתעה.שני משרתים אוריריים (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 42)

דרג"ש: 0, קב"פ: 16**, נק"פ: 85 כל אחד, תנ: 80 (26) מ', תעופה: 360 (120) מ', הת: 1, נזק: 8־32, ניצל: לוחם 16, מר: 9, אוצר: אין, נטייה: רשע, נק"ן: 3,250 כל אחד.

לקוסם יש טבעת הגנה 3 + ובדיד כדורי־אש עם ארבעה מטענים מוחבא מתחת לחולצתו. נתוניו הם ־ נק"פ: 15, דרג"ש: 5 (טבעת וזריזות). כל השאר ממוצע.

**10. מטבח**

זהו מטבחה של הטירה ויש בו דברים שגרתיים למטבח ־ כלים, תנור, מגשים, שולחן, כיור וכו'. יש כאן גם מדרגות המובילות למגדל הצפון־מזרחי של הטירה (מגדל ג).

על שולחן העבודה במטבח מונחות צלחות גדושות בעוגות, פירות, בשר, גבינות וכו'. על כל אחת מן הדמויות לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בעונשין של 4־. דמות אשר נכשלת תהיה מוכרחה לאכול מן האוכל שנראה בעיניה כמושלם. דמויות אשר מצליחות בגלגול ההצלה ייראו כי האוכל מלא בתולעים, זבובים, חרקים וריקבון. אם ינסו לעצור את הדמות או הדמויות שאוכלות, הדמויות שנפלו לאשלייה ייתקפו את אלו שמנסים למנוע מבעדן מלאכול. דמות אשר אכלה מן האוכל במשך שני סיבובים ־ תחלה. המחלה תגרום לאיבוד של 3 נק"פ בכל סיבוב, עד אשר יוטל על הדמות לחש ריפוי מחלה. לחש זה גם יירפא דמות אשר נכשלה בגלגול ההצלה מן האשלייה של האוכל.

**11. מחסן המזון**

זהו מחסן המזון של הטירה. כאן ניתן לראות כי האוכל כולו רקוב ונגוע ואין צורך בגלגול הצלה.

## קומה II ־ מפת שה"מ 1ב

**12. המסדרון הארוך**

אם הדמויות עולות במדרגות באזור 3א, בקומה הראשונה, הן מגיעות לאזור זה בקומה השנייה. כאן ישנו מסדרון ארוך המוביל אל כל חדרי הקומה הזו. המסדרון כולו מואר בלפידים הנמצאים על שני צידי הקירות.

**13. חדר מגורים לחיילים**

אף על פי שלא ניתן לראות זאת, הידית של דלת החדר לוהטת. כל מי שינסה לפתוח את הדלת בידית ייספוג כוויה של 10 נק"פ ומיד יזיז את ידו. אי אפשר לפתוח את הדלת שלא בידית (בשל לחש של הליקסוס). יש צורך להטיל לחש עמידות לאש על הדמות שפותחת את הדלת. רק כך ניתן לפתוח את הדלת. חדר זה שימש כחדר מגורים לחיילי הטירה ויש בו עשרות מיטות ועליהן עשרות גוויות של חיילים מרוטשים וחרוכים. המחזה הוא נוראי. כאשר הדמויות נכנסות לחקור את החדר הגויות קמות לתחייה ותוקפות אותם.

**28 טורפי גופות (חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 39)**

דרג"ש: 6, קב"פ: 2*, נק"פ: 9 לכל אחד, תנ: 30 (10) מ', הת: 2 טפרים/1 נשיכה, נזק: 1־1/3־1/3־3 + שיתוק, ניצל: לוחם 2, מר: 9, אוצר: לבוש החיילים, נשקיהם וכ־4 פ"ז לכל אחד, נטייה: רשע, נק"ן: 25.

**14. חדר מגורי חיילים**

חדר זה זהה מכל הבחינות לחדר 13, כולל הדלת, המיטות וטורפי־הגופות.

**15. מגורי סגן מפקד הטירה (קפטן דימינור)**

חדר זה שימש כמגוריו של קפטן דימינור אותו פגשה החבורה, שהיה סגן מפקד הטירה. בחדר יש מיטה, ארון עם ספרים אודות ההיסטוריה של טירת וודמונט (אם השחקנים רוצים לדעת פרטים, עליך לאלתר) וספרים על שיטות לחימה, תיבה עם בגדים ושולחן כתיבה. בקיר הדרומי ישנה דלת־סתרים.

**16. חדר מגורי קצינים**

חדר זה שימש למגורי קצינים. יש בו ארבע מיטות, ארון ושולחן. כמו־כן יש בו דלת סתרים בקיר הדרומי.

**17. ראה חדר 16.**

**18. חדר מגורי מפקד האלפים (מייג'ור עלנידף איש־שתיל)**

חדר זה שימש כמגוריו של מפקד חוליית האלפים בטירה, מייג'ור עלנידף איש־שתיל, אשר גם בו כבר פגשה החבורה. בתקרת החדר יש חלון זכוכית עגול דרכו נכנס אור רב לחדר. החדר מלא בעציצים גדולים בהם יש עצים קטנים, פרחים וצמחים מטפסים אשר התפשטו על כל הקירות. את הצמחים הביא, אמנם, מייג'ור עלנידף, אולם הליקסוס עשה בהם שינוי קטן. בשניים מן הצמחים יש דיבוק מסוג אודיק וכן דיבוק אחד מסוג דרוג' מרתף בחדר בצורה מבעיתה (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 30). יש כאן שני אודיקים אף־על־פי שבחוברת כתוב כי הם מופיעים ביחידים, משום שהיצורים הללו אולצו לכאן על־ידי הקוסם הליקסוס.

**שני דיבוק אודיק (חוברת לשה"מ המומחה, עמד 30)**

דרג"ש: 4־, קב"פ: 16****, נק"פ: 55 כל אחד, תנ: 0 (ראה חוברת), הת: 1 (ראה חוברת), נזק: 1־12 + רעל (ראה חוברת), ניצל: לוחם 16, מר: 12, אוצר: אין, נטייה: רשע, נק"ן: 5.,150

**דיבוק דרוג' (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 30)**

דרג"ש: 4־, קב"פ: 14****, נק"פ: 45, תנ: 30 (10) מ', הת: 1 או 4, נזק: ראה חוברת, ניצל: לוחם 14, מר: 11, אוצר: אין, נטייה: רשע, נק"ן: 5,150.

ישנה דלת סתרים בקיר הדרומי של חדר זה.

**19. חדר מגורי האלפים**

חדר זה שימש כמגוריהם של החיילים האלפים ששהו בטירה. יש בו שתים־עשרה מיטות, ארון ושולחן. ליד הקיר הדרומי של החדר יבחינו הדמויות בקשת ארוכה זוהרת. כאשר כל הדמויות ייכנסו לחדר יופעל לחש "היפוך כוח משיכה" (ראה חוברת לשחקן המומחה, עמ' 22). הלחש הושהה בצורה מיוחדת ע"י הליקסוס.

הכל בחדר "נופל" כלפי מעלה, כולל הדמויות, אך לא כולל את הקשת הזוהרת.

גובה התקרה הוא 12 מ', כך שהדמויות סופגות נזק של 4־24 נק"פ עם "הנפילה" כלפי מעלה ואותו הנזק שוב, כאשר מסתיים הלחש (כעבור 1/5 סיבוב - 2 שניות).

הקשת הארוכה אכן קסומה, אולם היא מקוללת. כאשר דמות תשתמש בה (סביר להניח שזה יקרה רק לאחר שהד"שים יעזבו את הטירה ־ אם הן אי פעם יעזבו!) הקשת תירה מצוין כקשת 3+, אולם לפתע, לפני פגיעת החץ בקורבן הוא יעשה תפנית של 180° ויחזור לכיוון היורה! פגיעתו של החץ ביורה היא ודאית וכאשר הוא פוגע הוא מתפוצץ לנזק של 8־32 נק"פ (8ק4), ללא גלגול הצלה או התייחסות לדרג"ש.

ישנה דלת סתרים בקיר הדרומי של חדר זה.

**20. משרדו של מפקד הטירה**

חדר זה שימש כמשרדו של מפקד הטירה. יש בו שולחן כתיבה, כורסאות ומדפים עם ספרים ורישומים, על ענייינים מנהלתיים שונים של הטירה. (שה"מ: עליך לאלתר אם השחקנים מעוניינים לדעת מה רשום). על השולחן ישנו דף נייר לבן אשר כאשר הדמויות נכנסות לחדר נרשמת בו כתובת מעצמה, באופן קסום: "בירחו כל עוד אתם יכולים!" הליקסוס מתחיל לחשוש, משום שהדמויות שורדות זמן רב יותר ממה שסבר בתחילה.

**21. חדר המנוחה והסלון של מפקד הטירה**

חדר זה שימש כחדר המנוחה והסלון של מפקד הטירה. יש כאן מספר כורסאות, שולחנות, ציורים תלויים על הקירות. על השולחנות מפוזרים ספרים סתמיים שונים. פרט לכך אין כאן דבר בעל עניין.

**22. חדר המגורים של מפקד הטירה**

חדר זה שימש כחדר המגורים של מפקד הטירה. החדר מאד מפואר. יש בו שטיחים רכים, מיטה מפוארת, שולחן גדול ומפואר וכו'. במגירת השולחן הגדול ישנו צרור מפתחות. בצרור זה יש מפתח הפותח את "חדר האוצרות" במרתף וכן את תאי האסירים23. דלת ממולכדת

זוהי דלת אשר הליקסוס מילכד. ללא קשר לצד שבו עומדות הדמויות הן יישמעו מן הצד השני קולות של לחימה וצעקות. כל הפותח את הדלת סופג נזק של 2־24 נק"פ (2ק12) כתוצאה מפיצוץ אש.

**24. מסדרון האימה**

כאשר הדמויות ייכנסו למסדרון זה הן יבחינו במשהו זוהר באור אדום בוהק בקצה המזרחי של המסדרון (אזור 25). ככל שהדמויות ייתקדמו במסדרון ייתקפו אותן מפלצות שונות ־ כולן אשליות. מי שינסה להילחם במפלצות, על אף היותן אשלייה, יילחם כאילו נגד מפלצת אמיתית. מי שינסה לברוח אחורה, ייכנס באופן קסום לאימה נוראית וירוץ כאחוז אמוק לעבר דלת 23 (אפילו אם הוא יודע שהיא ממולכדת) וייספוג את הנזק, רק אז יירגע. מי שימשיך להתקדם ללא פחד יגיע לנקודה 25, ללא שיאונה לו כל רע. המפלצות שיופיעו הן: מלפרה, טורף גופות, דיבוק דרוג, ענק אש (ראה נתונים לעיל).

**25. המטבעות הזוהרים**

יש כאן ערימה של עשרה מטבעות זהב הזוהרים באור אדום חזק. כאשר זורקים את אחד המטבעות על משהו (חפץ או יצור) הוא גורם לפיצוץ של 12 נק"פ ללא גלגול הצלה. השימוש בכל מטבע הוא חד־פעמי.

שה"מ: אל תגלה לדמויות כיצד משתמשים במטבעות. בכל מקרה יש צורך בגלגול פגיעה.

**קומת המרתף ־ מפת שה"מ 3ג**

**26. מדרגות**

אלו המדרגות שיורדות מקומה I לקומת המרתף.

**27. אשליית הקיר**

בקצה המסדרון ישנו מעבר הלאה, שנוצר ע"י הליקסוס, אולם הקוסם יצר כאן אשלייה של קיר, משום שמגוריו נמצאים בהמשך המסדרון. שה"מ: דאג לכך שהדמויות לא יגלו את האשלייה עד שייסקרו את כל חדרי המרתף.

**28. חדר איחסון בגדים**

חדר זה נועד לאיחסון בגדים ונעליים. יש בו בגדים רבים ונעליים ופרט לכך אין בו דבר מעניין29. תאי האסירים

זהו אזור הצינוק של הטירה. הליקסוס כלא כאן כעשרה חיילים מהטירה, אולם הם מתו ברעב, פרט לשניים שעדיין גוססים ונמצאים בתאים ב29 ו־29ה. החיילים במצב אנוש אולם הדמויות יכולות להציל אותם בעזרת לחשי ריפוי. החיילים הם לוחמים בדרגה ראשונה. צרור המפתחות משולחנו של מפקד הטירה יכול לפתוח את כל התאים. כל הדלתות נעולות.

**30. מחסן כלי־הנשק**

זהו חדר איחסון הנשקים של הטירה. יש פה כמויות גדולות של כלי־נשק מכל הסוגים. לא קסומים, פרט לכמה חפצים שהליקסוס כישף כך שייתקפו בכוחות עצמם את מי שנכנס. הנשקים התוקפים הם:



חרב דו־ידנית, תוקפת כלוחם בדרגה 15.
- פגיון, תוקף כלוחם בדרגה 20.
- עשרים חצים עפים על הדמויות עם סיכויי פגיעה של לוחם בדרגה 18.

את כל ההתקפות ניתן לעצור ע"י לחש ביטול קסם או ע"י גרימת נזק מלחשים של 50 נק"פ לכל כלי־נשק. אם הדמויות ייברחו מן החדר כלי־הנשק יירדפו אחריהן ולא ירפו.

**31. מחסן השריונות**

חדר זה שימש לאיחסון שריונות של לוחמי הטירה. יש כאן שריון לוחות זוהר כקסום. מי שלובש אותו מרגיש כי הוא קל כמו שריון קסום. השריון משמש כשריון לוחות 3+, אולם בפעם הבאה שתימצא הדמות בקרב ייתחמם השריון בתוך סיבוב אחד ולאחר־מכן ייגרום לדמות נזק של 2־12 נק"פ בכל סיבוב. ניתן להורידו, אולם התהליך אורך 3 סיבובים.

**32. מרתף יינות**

זהו חדר לאיחסון יינות. יש כאן עשרות בקבוקי יין ושיכר, אך אין בהם שום דבר מיוחד, פרט למשקאות טעימים.

**33. חדר ללא מוצא**

המסדרון כאן הוא פרי יצירתו של הליקסוס וכך גם החדר. בנקודה הכי מערבית במסדרון, על הקיר הצפוני יירָאו הדמויות דלת, אולם למעשה זוהי דלת שנוצרה כתוצאה מלחש "דלת־קסמים" (ראה חוברת לשחקן המומחה, עמ' 22) שהכל יכולים לראותה. בדלת השתמשו כבר שש פעמים כך שנותר בה עוד שימוש אחד. מי שייכנס לחדר דרך הדלת, יימצא את עצמו בחדר ללא דלתות! וזאת משום שהדלת נעלמה. למי שבתוך החדר מחוסר הדלתות ייגרם נזק של חנק 4־16 נק"פ (4ק4) בכל סיבוב. שבירת קיר החדר אורכת 10 סיבובים לאדם אחד, 5 סיבובים לשני אנשים ו־3 סיבובים לשלושה או יותר אנשים.

הערה: הדלת תיעלם לאחר שפתחו אותה ונכנסו לחדר - אין צורך בסגירת הדלת כדי שתעלם.

**34. חדרו של הליקסוס**

כאן נמצא חדרו של הקוסם הליקסוס. אין כאן דברים מעניינים פרט לקוסם עצמו שתוקף את החבורה, וכדור הבדולח עם שמיעה שלו. במשך עשרות שנות חייו והשימוש שלו בלחשים ובקסם, התעוות מראהו של הליקסוס (שיניו בולטות ופניו מקומטים ומבעיתים).

**הליקסוס**

קוסם בדרגה 22, נטייה: רשע

כח: 9, תב: 18, חכ: 16, זר: 17, כש: 16, כר: 15

נק"פ: 68, דרג"ש: 3 (טבעת הגנה 4+, זריזות)

כלי־נשק: אין; חפצי קסם אחרים: תליון בטיחות (עם שני מטענים, זהה לטבעת בטיחות), שיקוי זריזות, מטה כשפים (נראה כתלת־קילשון).

**לחשים שהליקסוס שינן:**

<u>עוצמה 1 (6 לחשים)</u>
אור
קליע קסם x 3
מגן
הרדמה

<u>עוצמה 2 (6 לחשים)</u>
בבואת ראי
גילוי הנעלם
היעלמות מעין
חזיון תעתועים
רשת
תע"ח

<u>עוצמה 3 (5 לחשים)</u>
ביטול קסם
כדור אש x 3
מאחז אש

<u>עוצמה 4 (5 לחשים)</u>
קיר אש x 2
בלבול
קיר סופת קרח
הקסמת מפלצת

<u>עוצמה 5 (5 לחשים)</u>
ענן מוות
זימון יסודון
העתקה
קיר אבן

<u>עוצמה 6 (4 לחשים)</u>
קליפת אנטי־קסם
לחש מוות
דמות מוקרנת
דיסנטיגרציה

<u>עוצמה 7 (3 לחשים)</u>
כדור אש פיצול מושהה
מילת עוצמה מהממת
פסל

<u>עוצמה 8 (2 לחשים)</u>
ריקוד
סמל

<u>עוצמה 9 (2 לחשים)</u>
מילת עוצמה הורגת
לבירינט

**35. חדר האוצרות**

הדלת לחדר זה נעולה, אולם המפתח נמצא בצרור המפתחות מן המגירה של מפקד הטירה.

בחדר ישנם האוצרות הבאים:

שיקויים - אומץ רוח, אלסטיות, רעל, שליטה בחיות, רעל.

מגילות - הגנה מפני אל־מתים, מגילה של לחש כהן - ריפוי כל, מגילת קללה.

טבעות - הליכה על מים.

14,000 פ"ז, ארבע אבני־חן בשווי של 1,000 פ"ז כל אחת.

אם מישהו יוצא מן הטירה כעת הוא יראה כי הלהבה הגדולה כבתה. כאשר הד"שים מחליטות לעזוב את הטירה הן יכולות להמשיך בשקט ובבטחה במעבר וודמונט המוביל לעמק רענן.

### ג. עמק רענן

לאחר הליכה של 40 ק"מ במעבר וודמונט יגיעו הדמויות לעמק רענן. ליתר דיוק, הן יגיעו ל"יער הנשמות" הנמצא בעמק רענן.

יער זה מאוכלס על־ידי אלפים טובי־לב, אשר יבחינו בחבורה המגיעה ויבחינו כי יש בה אלף ועל־כן יזמינו את הדמויות אליהם לכפר.

**"יער הנשמות" וכפר האלפים**

בכפר, האלפים ירפאו את כל פציעות הדמויות, יאכילו וישקו אותן.

ייתנו להם חדרים ללינה.

בסעודה שתיערך בערב יספר לדמויות ראש הכפר כי צבא נוראי ומוזר תקף את העיר רענן, העיר בה נמצא הברון רענן. כרגע נמצאת העיר תחת מצור של הצבא המשונה. הצבא הזה, מספר האלף, מורכב מעשרות סוגים של מפלצות וגזעים, ואפילו גזעים צדיקים כגון אלפים, זוטונים וגמדים. הוא מבטיח לדמויות כי בבוקר ייקח אותם לראות את העיר ממקום מחבוא. הוא מספר עוד כי גם את האלפים מנסים לתקוף ללא הרף, אולם עד כה הם הצליחו לעמוד בהתקפות. הוא חושש מאד, משום שהתקפות הולכות ומתגברות והאבידות בקרב האלפים של יער הנשמות הן כבדות. האלף מספר גם כי הצבא התוקף בא מן המערב, היכן שנמצא "גן הפסלים", ומנהיגים אותו שני קוסמים. (שה"מ: מדובר בשני אחיו של הליקסוס).

**העיר רענן**

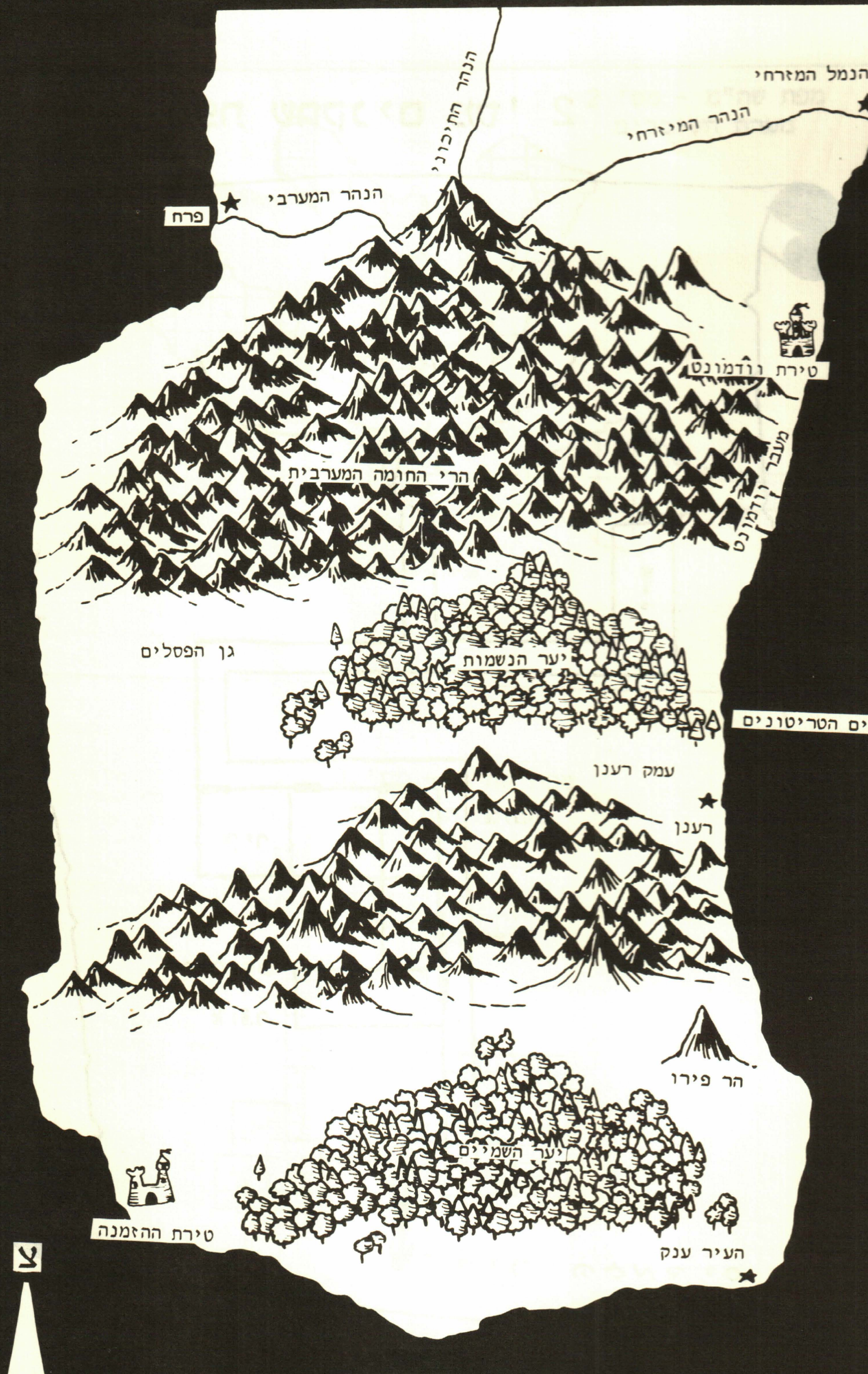
בבוקר, כאשר הדמויות ירכבו יחד עם כמה אלפים מן היער, הן יבחינו בעיר רענן ממקום מחבוא שאליו הביא אותם ראש הכפר. סיפור של ראש הכפר אכן ייתאמת. מסביב לחומת העיר נמצא צבא גדול, אשר נראה בדיוק כפי שתאר אותו ראש הכפר.

**הערה לשה"מ לגבי המשך ההתרחשויות:**

הדרך היחידה לסייע לתושבי העיר ולהסיר את איום הצבא היא ע"י מלחמה. לצורך כך על הדמויות לגייס צבא. מאחר וטירת וודמונט שוחררה ע"י הדמויות ניתן כעת לשלוח שליח למלך ווסטיה הפורחת. המלך ישלח בחזרה שליח כי איננו יכול לשלוח כמויות גדולות של הצבא מאחר ויש לו בעיות נוספות בצפון הממלכה. כמו־כן ממילא לא יגיע הצבא כולו בזמן, אלא רק הכוחות הנמצאים בדרום הממלכה.

בחלק השני מוסבר הכל אודות הצבא העומד לרשות הדמויות והצבא התוקף.

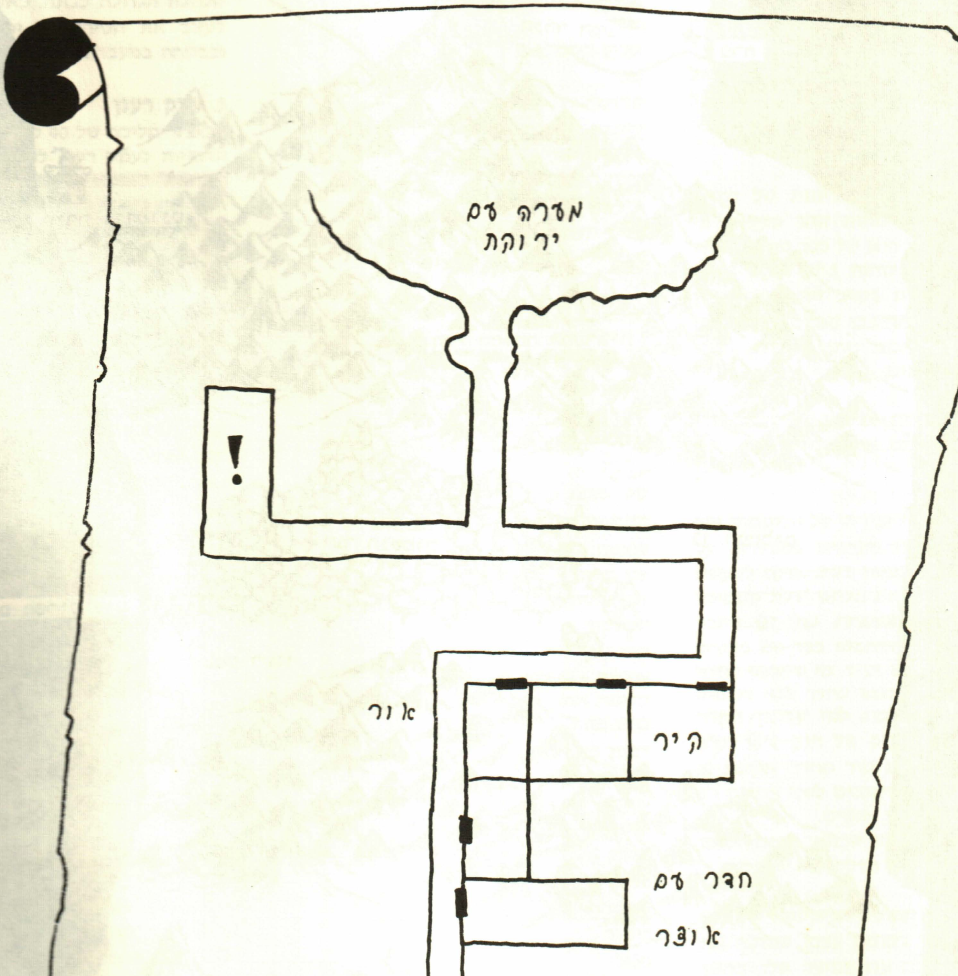
על־מנת לנהל את המלחמה על שה"מ להיות בקיא בחוקי הקרב־רב ("מכונת מלחמה") מהחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 12־17.



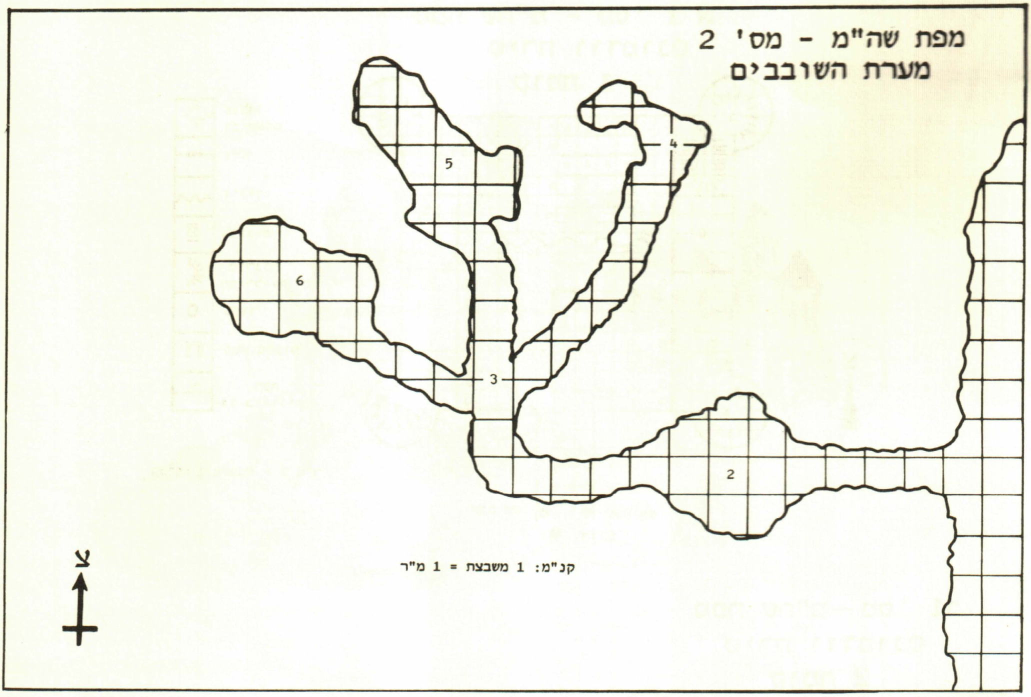

מפת שחקן מס' 1

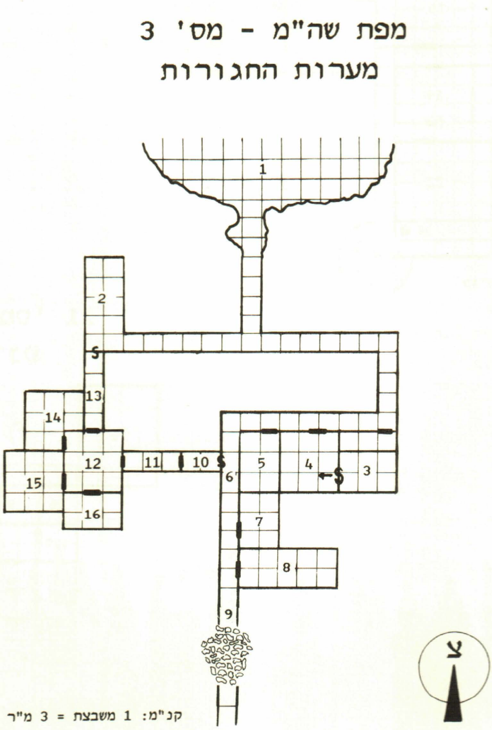
ממלכת ווסטיה הפורחת

# מפת שחקנים מס' 2

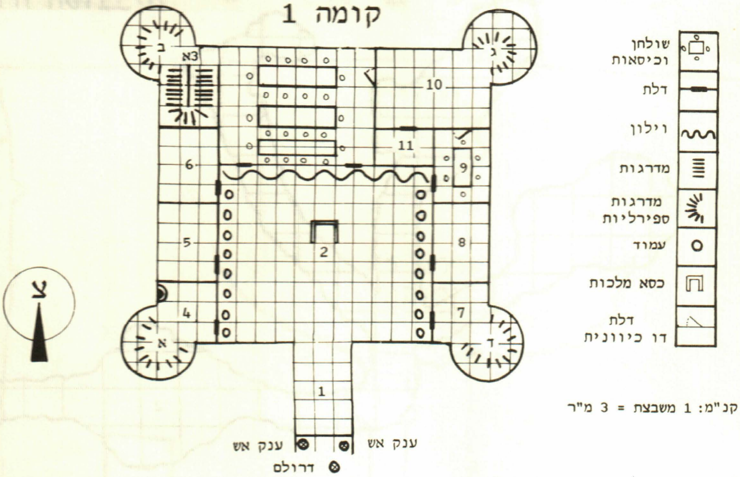



מפת האוצר

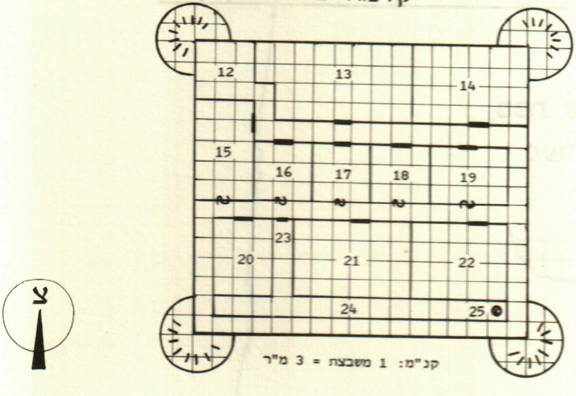

מפת שה"מ - מס' 2
מערת השובבים
5
4
6
3
2
קנ"מ: 1 משבצת = 1 מ"ר
צ


מפת שה"מ - מס' 3
מערות החגורות
1
2
S
13
14
12
11
10
S
6
5
4
S
3
15
16
7
8
9
קנ"מ: 1 משבצת = 3 מ"ר
צ

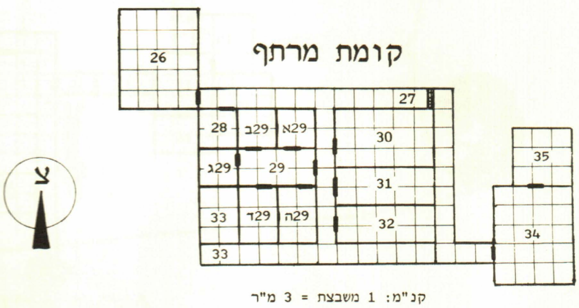
## מפת שה"מ - מס' 1 א
## טירת וודמונט
## קומה 1




## מפת שה"מ - מס' 1ב
## טירת וודמונט
## קומה 2




## מפת שה"מ - מס' 1ג
## טירת וודמונט




C.D.C
91

# חלק שני

## הקרב לשחרור עמק רענן

### לשה"מ

כפי שצוין בחלק הראשון, מלך ווסטיה הפורחת נתקל בקשיים ואיננו מסוגל לשלוח כוח גדול לעזרת דמויות השחקנים ועמק רענן. הכוחות הצבאיים העומדים כעת לרשות הדמויות הם אך ורק כוח של 4,000 חיילים רגילים מלוחמי צבא ווסטיה, 800 לוחמים מיחידות העלית של צבא ווסטיה וכן 500 אלפים מ"יער הנשמות", המוכנים לסייע בקרב. כל הכוחות הללו הם עדיין זעומים ביחס לצבא הקוסמים, המורכב מן הכוחות הבאים:

* אלפים (1,000 חיילים)
* מפלצות רגילות ־ אורקים, קובולדים, גובלינים וכו' (4,000 חיילים)
* בני־אדם (6,000 חיילים)
* גמדים (2,000 חיילים)
* זוטונים (800 חיילים)
* קוסמים (800 חיילים)
* מפלצות קסומות ־ דרקונים, חימרות וכו' (900 חיילים)
* כוהנים (2,500 חיילים)

מרגליו של ראש כפר האלפים סיפרו כי העיר רענן תותקף על ידי צבא הקוסמים בעוד חמישה ימים. בפרק זמן זה משימתן של הדמויות היא לגייס עוד כוחות צבא שיסייעו במלחמה.

ראש הכפר של האלפים מספר לדמויות כי ניתן להביא את הגורמים הבאים, אולם מסביר כי ותיה קושי רב בלשכנע אותם להצטרף.

הגורמים שניתן לנסות לשכנע הם ־

1. גמדים מהרי החומה המערבית
2. ענקים מן הארץ "ענק" הנמצאת בדרום.

בנוסף לכך ראש כפר האלפים ממליץ על הבאת כוחות מיוחדים שאינם מן המישור הראשוני. ראש הכפר מכיר וורטקסים שונים הנמצאים בסביבה אשר יוכלו להביא את דמויות השחקנים לגורמים הבאים:

1. למישור יסוד האדמה ־ שם יוכלו לנסות לגייס בדלחנים (שה"מ המומחה, עמ' 39) או "להקות" (שה"מ המומחה, עמ' 41).
2. למישור יסוד המים ־ שם יוכלו לנסות לגייס הידרקסים (שה"מ המומחה, עמ' 40).
3. למישור יסוד האש ־ שם יוכלו לנסות לגייס הליונים (שה"מ המומחה, עמ' 40).

לרקע אודות וורטקסים, מחילות תולע והמישורים השונים קרא בחוברת לשה"מ המומחה עמ' 18־20.

אם כן, עומדות בפני הד"שים חמש משימות קשות שעליהן לבצען בתוך חמישה ימים!

ראש כפר האלפים אינו יכול להצטרף לדמויות השחקנים, משום שעליו להשאר ב"יער הנשמות" ולהנהיג את עמו בבלימת התקפות של צבא האויב, אולם הוא נותן לדמויות סיוע שבלעדיו לא היו מצליחות לעולם לעמוד בהגבלת הזמן; הוא מעניק להן מטאטאים מעופפים (ראה החוברת למתקדם, עמ' 63)!

לבסוף מייעץ האלף לדמויות כי ייפנו קודם לענקים ולאחר מכן לגמדים, על מנת שאם אלו יסכימו להצטרף למלחמה, הם יספיקו להגיע בעוד מועד לשדה הקרב. בעזרת המטאטאים המעופפים יוכלו דמויות השחקנים להגיע בתוך שעה עד שעתיים מיער הנשמות לעיר "ענק", בירת ארץ הענקים, ומן היער לעיר "צוק־אדם", בירת הגמדים המתגוררים בהרי החומה המערבית.

## משימה ראשונה: שכנוע הענקים

כאמור, המסע לעיר "ענק", בסיוע המטאטאים, אורך כשעתיים בלבד.

בארץ הענקים מתגוררים ענקים מכל הסוגים הקיימים: גבעה, אבן, כפור, אש, ענן, סערה (מהחוברת למתקדם) וגם ענק הים וענק ההרים (מהערכה לאשף, ראה נספח א' ־ מפלצות חדשות). המיוחד בענקים בארץ זו (ובניגוד למופיע בחוברת הכללים) הוא שכולם צדיקים, לרבות ענקי הגבעה, הכפור והאש.

בדרכן דרומה יעופו הדמויות מעל "הרי הענקים", שם שוכנים על הפסגות הקפואות ומכוסות השלג, ענקי כפור, ולמורדות ההרים שוכנים ענקי הרים, ענקי גבעה, וענקי אבן. דרומית להרי הענקים נמצא הר־הגעש ־ "הר פירו", *שם שוכנים ענקי־אש.* דרומית יותר נמצא "יער השמיים", הנקרא כך על שום "עיר השמיים" המרחפת מעליו ועומדת על גוש עננים ענקי. עיר קסומה זו היא מקום משכנם של ענקי הענן והסערה. ענקי הים נמצאים לאורך חופי ים הטריטונים ובמעמקיו.

העיר ענק, הנמצאת בדרום־מזרח הארץ, מאכלסת בתוכה ענקים מכל הסוגים. בעיר זו יושבת המועצה השלטת בארץ הענקים, המוללת בתוכה שלושים ושישה חברי מועצה ־ שמונה ענקי סופה, שבעה ענקי עננים, שישה ענקי כפור, חמישה ענקי אש, ארבעה ענקי ים, שלושה ענקי הרים, שני ענקי אבן וענק גבעות אחד. כמות חברי המועצה מכל סוג ענקים נקבע עפ"י עוצמתו ותבונתו של כל גזע. המועצה נקראת "מועצת השליטה הענקית" או, בקיצור, מש"ע. מש"ע מחליטה בכל ענייני הענקים, לרבות עניינים צבאיים, ועל כן על הד"שים לשכנע את המועצה בצורך לעזרה. זכור כי אומתם של הענקים מהווה את אחת האומות החזקות ביותר ביבשת כולה, ולא בנקל יהיה ניתן לשכנעם כי הקוסמים מאיימים על ארצם. אפילו האימפריה הטיסמנית, על כל עצמתה, לא ניסתה אפילו להיכנס לעימות צבאי עם גזע אדיר זה.

עם כניסתן של הדמויות לשטחה של ארץ הענקים הן ייעצרו על־ידי ענקי ענן וענקי סופה (אשר בארץ זו מסוגלים לעוף). הללו יידרשו לדעת מה רצונן של הדמויות וכשייאמר להם, הם יובילו את החבורה לעיר הבירה ולמש"ע.

חברי המועצה יהיו מופתעים ומסוקרנים למראה החבורה המשונה שהגיעה על גבי מטאטאים. לאחר שהדמויות יציגו את עצמן המועצה תהיה מוכנה להקשיב לדבריהן, אולם בתחילה תסרב בנימוס לתת כל סיוע. אם הד"שים יפצירו בחברי המועצה הם יציעו להן את העסקה הבאה:

אחד מענקי הסופה במועצה יספר לדמויות השחקנים כי ביער השמיים נמצאת מערה תת־קרקעית קטנטנה המאוכלסת על־ידי מיני יצורים קטנים המטרידים את כל אלו העוברים ביער. היצורים אינם הורגים, בדרך־כלל, אלא גורמים נזקים שונים, מטרידים את העוברים ושבים ואף גונבים מהם. לאחר כל "פשיטה" כזו נמלטים היצורים חזרה למערה הקטנה והענקים, בשל גודלם, אינם מסוגלים לרדוף אותם ולהשמיד אותם. אפילו בעזרת שיקויי הקטנה וקסמים אחרים אין הענקים מגיעים לגודל המאפשר להם להיכנס למערה. פרט לכך אין ענקים המוכנים להקטין את גודלם, משום שגאוותו הרבה ביותר של כל ענק היא גודלו הרב. הם מספרים גם כי יש בידיהם שיקויים אשר יוכלו להפוך את דמויות השחקנים ליצורים קטנים מסוגים שונים, באופן זמני כמובן, והללו יוכלו להיכנס למערה ולחסל את המטרד. אין הם יכולים לדעת איזה שיקוי *יהפוך את הדמות לסוג יצור מסוים. הם מציעים* לדמויות כי אם הן ייקחו על עצמן את האתגר הזה ויסיימו אותו בהצלחה, הם יישלחו כוח של 2,000 ענקים מכל הסוגים לסייע במלחמה בעמק רענן.

הענקים לא יישתכנעו בשום צורה, אלא על־ידי הצעתם זו.

במידה והדמויות מחליטות לקבל את ההצעה מספר ענקי סופה ועננים יובילו אותם בתעופה למקום פיתחה של המערה ביער השמיים. תאר לשחקנים כי מעל היער נמצאת עיר ענקית המרחפת על־גבי קבוצת עננים גדולה. זוהי "עיר השמיים". הדמויות לא יורשו להיכנס לעיר.

ליד פתח המערה ייתן אחד הענקים לדמויות בקבוקים המכילים שיקויים. כל השיקויים הם בצבע סגול זוהר. השפעות השיקויים מחזיקות מעמד במשך שעה, ולאחר־מכן יהפכו הדמויות בחזרה למצבן הרגיל.

השיקויים יהפכו את הדמויות ליצורים הבאים:

גמד או לוחם ־ יהפוך לחרגול ענק (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 38) או לחיפושית שמן ענקית (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 38).

זוטון - יהפוך לחדף ענק (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 37).

אלף - יהפוך ללטאת שממית ענקית (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 40).

קוסם - יהפוך לפיקסי (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 45).

כהן - יהפוך ל"עכביש סרטן" ענקי (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 44).

גנב - יהפוך לנחש קוברה יורקת (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 42).

עכשיו הדמויות בעלות התמונות של היצורים הללו מכל הבחינות, פרט לכך שהן מסוגלות לחשוב ובעלות הידע והזיכרון שהיה להם עד לשינוי. כמו־כן הן יוכלו לדבר אפילו בצורתם החדשה והמוזרה. קרא היטב אודות היצורים השונים אליהם הופכות הדמויות והסבר לכל שחקן מהן התמונות הזמניות שלו. עליך לגלגל קוביות או לקבוע עפ"י שיקול דעתך מה יהיה הנק"פ של כל אחד. מומלץ לתת את הנק"פ המקסימלי. (לדוגמא: ליצור בעל 1 קב"פ יהיו 8 נק"פ). קוסמים, מוהנים ובעלי יכולת הטלת לחשים אחרים מאבדים את היכולת הזו למשך תקופת השפעת השיקוי. הציוד של החבורה נשאר במקום והענקים מבטיחים לשמור עליו.

### מערת השובבים

**מפת שה"מ מס' 2**

המערה הנקראת "מערת השובבים" עשויה להוות את אחד החלקים המשעשעים ביותר בהרפתקה כולה. אולם עליך, שה"מ, להיות מוכן היטב ולהכיר את כל המוחות של היצורים המשתייכים לחבורה והיצורים בהם הם נלחמים.

**1. הכניסה למערה**

הכניסה למערת השובבים היא פתח בסלע לבן. לאחר הפתח מובילה מערה צרה היורדת מטה. המערה כולה חשוכה. רק קוסם, אשר הפך לפיקסי, יכול לשאת לפיד.

**2. מערת העובש והגרמלינים**

באזור זה, ליד הקיר הצפוני, נמצאת פטריית עובש צהוב (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 43). פרט לעובש הצהוב נמצאים כאן שישה גרמלינים (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 29). הגרמלינים צוחקים על החבורה המוזרה שנכנסה למערה, אולם אינם תוקפים אותה. הם מקפצים ממקום למקום ומטרידים את הדמויות. שים־לב להילת הרשע של הגרמלינים החלה על הדמויות מעתה. הגרמלינים ממשיכים ללכת עם הדמויות בהמשך המערה, ועל כן לאורך כל הדרך תחול על החבורה הילת הרשע שיוצרים הגרמלינים.

**3. דרקון הכיס**

בקטע הצטלבות זה מרחפים שלושה דרקוני כיס. דרקוני כיס הם יצורים מגזע נדיר מאד המקורב לגזעי הדרקונים הרגילים. שלושת הדרקונים תוקפים את החבורה מייד בראותם אותם. גובהם של הדרקונים הוא 90 ס"מ וצבעם סגול.

**שלושה דרקוני כיס**

דרג"ש: 8, קב"פ: 3*, נק"פ: 12, 15, 10, תנ: 30 (9) מ', תעופה: 40 (12) מ', הת: 1 נשיכה, נזק: 1־3 + רעל, ניצל: קוסם 3, מר: 8, נטייה: נטראלי, נק"ן: 50 כל אחד.

אין לדרקוני הכיס נשק נשיפה, אולם נשיכתם היא רעילה והקורבן שנפגע יבצע גלגולי הצלה וגלגולי פגיעה בעונשין של 2־. ניתן לרפא הרעלה זו על־ידי לחש ריפוי מחלה להפסקת העונשין.

**4. מערת הספרייטים**

במערה זו מתגוררים עשרה ספרייטים. הספרייטים יטילו קללה על שתיים מן הדמויות (כל חמישה מטילים קללה יחד). הקללה תהיה קללה הגורמת ל"תעלול" מסוים. כמו שאחת הדמויות תחזור להיות בצורתה הרגילה ואז תהיה תקועה בתוך המערה, וגם לא תוכל להילחם, משום שהמערה קטנה מדי. קללה אחרת עשויה להיות שאחת הדמויות, אשר בצורתה הנוכחית תוקפת על־ידי נשיכה, לא תוכל לפתוח את הפה. שה"מ רשאי לחשוב על קללות משעשעות אחרות ולהשתמש בהן.

**עשרה ספרייטים (חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 43)**

דרג"ש: 5, קב"פ: 1/2, נק"פ: חמישה עם 1, שלושה עם 2, 3, 4, תנ: 20 (7) מ', תעופה: 60 (20) מ', הת: 1 לחש, נזק: מיוחד, ניצל: אלף 1, מר: 7, נטייה: נטראלי. נק"ן: 6.

**5. מערת הסטירג'ים**

מערה זו מאוכלסת על־ידי חמישה סטירג'ים התוקפים את החבורה מייד בראותם אותה. בתקרתה של המערה ישנו פתח אשר ממנו נכנס אור ודרכו הסטירג'ים יוצאים ונכנסים למאורתם.

**חמישה סטירג'ים (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 43)**

דרג"ש: 7, קב"פ: 1, נק"פ: 3 כל אחד, תנ: 10 (3) מ', תעופה: 60 (20) מ', הת: 1, נזק: 1־3 (ראה הסבר בחוברת), ניצל: לוחם 2, מר: 9, נטייה: נטראלי, נק"ן: 13, אוצר: 110 פ"ז.

**6. מאורת האלף השובב**

במערה זו מתגורר אלף שובב ומוזר. על האלף הוטלה קללה ועל־כן גובהו 30 ס"מ בלבד. האלף מנהיג את כל המפלצות המשונות הנמצאות כאן ושולח אותן ליער להשתעשע בעוברים ושבים ולגנוב מהם. הוא איננו זוכר מתי ומדוע הוטלה עליו הקללה הזו, משום שכל זכרונו נמחק בעת הטלת הקללה.

הדמויות יכולות או להוציא את האלף בשקט מן המערה ולבקש ממנו כי יפסיק. או להרוג אותו. אם הדמויות טרם הרגו את שאר היצורים במערה, האלף ייצעק לעזרה וכל היצורים ייתקפו את החבורה.

אלף דרגה 3, נק"פ: 10, נטייה: נטראלי, נשק: חרב קטנה (מאד) 1+, שריון: קשקשים. דרג"ש: 3 (שריון וזריזות). האלף שינן את הלחשים הבאים: עוצמה 1: קליע קסם, הרדמה; עוצמה 2: היעלמות מעין.

במאורתו של האלף ישנו אוצר גדול:

5,000 פ"ח, 2 יהלומים בשווי של 500 פ"ז כל אחד. שיקוי ריפוי, מגילת הגנה נגד אל־מתים.

חרב רגילה 4+, מגן 3+.

האוצר הוא שלל שנצבר משך זמן רב.

אם החבורה השלימה את המשימה (אל תשכח שעליהן לעשות זאת בתוך שעה) הענקים יישלחו את הכוח בן 2,000 החיילים שהבטיחו. הכוח יתחיל במסע לעמק רענן מיידית. אם החבורה ניסתה אך נכשלה הענקים יישלחו כוח בן 500 חיילים, כאות תודה על הנסיון.

## משימה שנייה: שכנוע הגמדים

המסע לעיר צוק־אדם, בירתם של הגמדים המתגוררים בהרי החומה המערבית, גם הוא אורך שעתיים בלבד (על גבי המטאטאים).

הגמדים בהרי החומה המערבית שונים מעט מן הגמדים במקומות אחרים והם נקראים "גמדי הצוקים". במבנה גופם נראים הגמדים כגמדים רגילים: אותו גובה, זקן עבה, אותו רוחב גוף, אולם צבע עורם של גמדי הצוקים הוא לבן כשלג וכך גם שערותיהם וזקניהם. צבע עיניהם של גמדי הצוקים הוא כחול כהה. הם מדברים בשפה השונה במעט משפת הגמדים.

עירם של הגמדים היא עיר תת־קרקעית הממוקמת בתוך אחד ההרים המרכזיים בהרי החומה המערבית. גם הערים האחרות של גמדי גזע זה הן תת־קרקעיות וישנם כבישים תת־קרקעיים המקשרים בין עיר לעיר. הסיבה לכל זאת היא שהגמדים הללו אינם מסוגלים להיות באור־יום. קרני השמש מסנוורות את עיניהם הרגישות ושורפות את עורם.

הכניסה לעיר התת־קרקעית, צוק־אדם, מהווה פתח מערה ענקי בצלע ההר. בכניסה, בתוך המערה, עומדים עשרות גמדים שומרים, חמושים היטב. הד"שים לא יוכלו להתגנב או להסתער פנימה מבלי שייעצרו על־ידי הגמדים.

למקרה שהדמויות יגרמו להתפתחות של קרב עם הגמדים, גלגל את הקוביות מאחורי מסך וללא קשר לתוצאות גרום להן להפסיד ולהיכנע.

כמו־כן ייזרמו למקום עוד עשרות גמדים שייתפסו את הדמויות מכל הצדדים ויפרקו מעליהן את נשקיהן. מומלץ שתבהיר מראש שהסיכויים לפרוץ פנימה קלושים.

אם הד"שים ייפנו אל הגמדים בנימוס ויסבירו להם את הבעיה, הדמויות ייתבקשו להפקיד את כלי־נשקן אצל השומרים בשער ולהתלוות פנימה לשני גמדים. גם במקרה שהדמויות הוכנעו בקרב, יילקחו מהן נשקיהן ויובילו אותן באזיקים לתוך העיר. בכל אחד מן המקרים מובילים את הדמויות לאותו מקום.

תאור העיר מבפנים נשאר פתוח לדמיונך, שה"מ. החבורה (או חלק מן החבורה אם לא כולם רצו להיכנס) נלקחת ליועץ הבכיר של מלך גמדי הצוקים ־ סלע פרוסט. החבורה יכולה לספר לסלע פרוסט את בקשתם והוא ידבר על־כך עם המלך. בכל מקרה לא תהיה שיחה ישירה בין הדמויות למלך. כעבור שעה יחזור היועץ, סלע פרוסט, ויציע לד"שים עיסקה, אך ראשית הוא מספר להם כמה דברים.

סלע פרוסט יסביר לדמויות אודות רגישותם של הגמדים מגזע זה לאור יום, אולם יספר להם גם את הדבר הבא: לפני מאות שנים היו ברשות גמדי הצוקים אלפי חגורות קסומות, שכשהיו לובשים אותן היו מאפשרות להם להסתובב באור יום ולתפקד כרגיל. החגורות היו שמורות באזור מסוים של העיר התת־קרקעית, אולם באחד הקרבות שהיו להם באותה תקופה עם שלושה דרקונים אדומים שחיו באזור, גרמו הדרקונים לכריסת התקרה של אותו אזור והוא ניתק משאר חלקי העיר. הגמדים לא הצליחו לכרות דרך חדשה אל אותו אזור, משום שהדרקונים הטילו לחשים שלא מאפשרים להיכנס פנימה בחפירה. אולם ניתן להגיע למקום מבחוץ, אלא שזה נמצא במרחק רב מן העיר והכל חוששים לנסות להגיע בלילה, שמא "ייתפסו" ע"י זריחת השמש בדרכם. היועץ מציע לדמויות השחקנים כי אם יצליחו להביא את החגורות הקסומות, כמספר החגורות שיביאו, כך יישלחו הגמדים סיוע צבאי. אם החבורה מעוניינת לקחת על עצמה את המשימה, היועץ מסביר להם היכן נמצא פתח המערות הללו (באחד ההרים המזרחיים של הרי החומה).

לכאורה המשימה נראית פשוטה למדי, אולם היועץ יודע דברים שהוא נמנע מלספר לחבורה. מהרפתקנים שונים נודע לגמדים כי המערות בהן מצויות החגורות שורצות כעת במפלצות אל־מתות. זוהי סיבה נוספת לכך שחוששים הם להביא את החגורות. הוא לא יספר על־כך לדמויות השחקנים. בעזרת המטאטאים יכולות הדמויות להגיע למערה בשעה קצרה.

## מערות החגורות

**מפת שה"מ מס' 3**

### 1. מערת הירוקת

הכניסה ל"מערות החגורות" היא, למעשה, מערה גדולה בצלע ההר אשר בקציה הדרומי ישנו מעבר המוביל לשאר החלקים. כל האזור נחצב על־ידי הגמדים לפני מאות שנים והיה מקושר בעבר לשאר המערכת התת־קרקעית המורכבת של הגמדים בהרי החומה המערבית. המערה הגדולה (בערך 20 מ' מרובע) מכוסה בירוקת חלקלקה עקב טיפטוף תמידי של מים לאורך כל הקירות והתקרה של המערה. הירוקת צומחת גם על הרצפה, וכתוצאה מהירוקת והמים, הרצפה כאן מאד חלקלקה. דמות אשר הולכת לאט ובזהירות לא תחליק, אולם קשה ללכת לאט ובזהירות כאשר תוקפים אותך שבעה ציקלופים! וזה אכן מה שקורה לחבורה. הציקלופים שמעו את הדמויות מתקרבות ועל־כן נכנסו למעבר הצר בחלקה הדרומי של המערה (המוביל לשאר חלקי המערות). כאשר הדמויות ייכנסו למערה ויביטו סביב הם יימצאו שיירי אוכל של הציקלופים, שמיכות, בגדים וכו'. בשלב מסויים ייצאו הציקלופים ויתקיפו את החבורה. הציקלופים מורגלים בריצפת המערה ועל־כן לא יחליקו, אולם על כל אחת מהד"שים לגלגל מספר הקטן מן הזריזות שלה ב־1ק20 בכל סיבוב של לחימה. אם הגלגול יוצא גבוה ממידת הזריזות הדמות מחליקה וייקח לה 1־2 סיבובים להתרומם ולהמשיך להילחם.

**שבעה ציקלופים** (חוברת לשה"מ המתקדם, עמ' 56)
דרג"ש: 5, קב"פ: 13*, נק"פ: 72 כל אחד, תנ: 30 (10) מ', הת: אלת־עץ אחת, נזק: 3־30, ניצל: לוחם 13, מר: 9, אוצר: ראה להלן, נטייה: רשע, נק"ן: 2,300 כל אחד.

האוצר של הציקלופים שמור בתיבה המוחבאת תחת ערימת שמיכות. התיבה נעולה, אולם זהו מנעול פשוט ולא ממולכד או קסום. תכולת התיבה היא:

5,000 פ"ז
8,000 פ"נ
2,000 פ"א
10,000 פ"כ
שתי אבני אודם בערך של 1,000 פ"ז כל אחת
חרב ממזרית 1+
חרב קצרה 1+, 2+ נגד חיות־אדם
מגילת הגנה מפני חיות־אדם

כמו כן נמצאת בתיבה מפת־אוצר (מפת שחקנים מס' 2), אשר מובילה לאוצר השמור בחדר 8 (ראה בהמשך). שים־לב כי המפה אינה מראה את כל החלק אליו ניתן להגיע באמצעות דלת־הסתרים.

לאורך כל המסדרונות ישנם לפידים כל 3 מ', משני צידי הקיר ־ כולם כבויים.

### 2. רוחות ורפאים

חדר זה שימש כחדר מגורים לשומרים ששמרו על הכניסה הזו. כיום יש כאן רק רוחות ורפאים, נשמותיהם של השומרים שנרצחו. בתחילה הרוחות והרפאים נמצאים בתוך אגרטלים יפים ורק לאחר שנכנסות דמויות השחקנים לחדר הם יוצאים מן האגרטלים בהפתעה.

**ארבע רוחות** (חוברת לשה"מ המתקדם, עמ' 57)
דרג"ש: 2, קב"פ: 6**, נק"פ: 45 כל אחד, תנ: 50 (16) מ', תעופה: 100 (33) מ', הת: 1 נשיכה, נזק: 1־8 + ניקוז אנרגיה כפולה, ניצל: לוחם 6, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 725.

**ארבעה רפאים** (חוברת לשה"מ המתקדם, עמ' 57)
דרג"ש: 3, קב"פ: 4**, נק"פ: 32 כל אחד, תנ: 40 (13) מ', תעופה: 80 (26) מ', הת: 1 נגיעה, נזק: 1־6 + ניקוז אנרגיה, ניצל: לוחם 4, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 175.

לרוחות ולרפאים האוצר הבא:
5,000 פ"כ, 1,000 פ"ז, שש אבני שוהם (ערך: 50 פ"ז כל אחת), שמונה אגרטלים (100 פ"ז כל אחד).

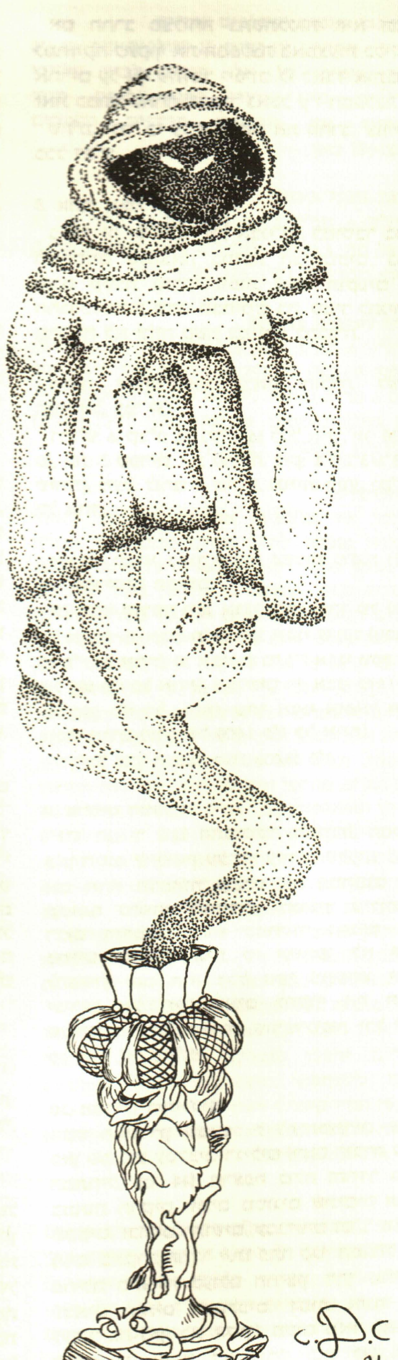
שה"מ: אל תשכח את יכולת ניקוז האנרגיה של הרוחות והרפאים!

בחדר זה ישנה גם דלת־סתרים, אולם היא חד־כיוונית ואין שום דרך לגלות אותה מצד זה.

### 3. חדר ארונות־המתים

בחדר זה ישנם ארבעה ארונות מתים, מסודרים אחד ליד השני, אולם את הארונות לא ניתן לראות מייד, משום שהם נמצאים מאחורי קיר פלדה החוסם את הגישה לכל חלקו הדרומי (הרחוק מהדלת) של החדר. בנקודה צדדית בתחתית קיר הפלדה נמצא חור קטן (קוטר 4 ס"מ). דרך החור ניתן להציץ פנימה ולראות את ארונות המתים (שנראים יפים ויקרים מאד). כמו כן ניתן לראות חרב קצרה בתוך נדן משובץ ביהלומים, מונחת על הארץ. החרב זוהרת כולה באור כחול יפהפה ומאירה את כל האזור של ארונות המתים וכך ניתן לראות פנימה למרות שחשוך.

החרב נקראת "צוריאל", והיא חרב נבונה רבת־עוצמה שהיתה שייכת לפני שנים רבות לגיבור נודע של גמדי הצוקים. גם היא אבדה כשהתמוטטה התקרה שהביאה לניתוק של אזור זה משאר הגמדים. החרב מסוגלת לדבר, אולם אך ורק אם פונים אליה בדברים. את קיר הפלדה לא ניתן להפיל או לשבור בשום צורה ־ לא בכוח ולא בקסמים. החרב מעוניינת שישחררו אותה וישיבו



אותה לגמדי הצוקים והיא יודעת כיצד ניתן להסיר את הקיר. אחד ממטילי הקסמים יכול לעבור את הקיר באמצעות קסם העתקה ולהחזיק בחרב, במצב זה היא תוכל לדבר ולספר לדמות כי באחד החדרים הנמצאים באזור, מצויה מפלצת חלודה אשר תהיה מסוגלת "לאכול" את הקיר. אם אף אחת מן הדמויות לא עוברת את הקיר באמצעות לחש, אזי הד"שים עשויות להיתקל במפלצת החלודה (הנמצאת בחדר מספר 7) ולהגיע למסקנה בעצמן. לא ניתן להוציא את החרב באמצעות לחש העתקה מעבר לקיר הברזל (מטיל הלחש יעבור, אולם החרב תישאר). ארונות המתים הם של ארבעת הערפדים הנמצאים בחדר 12. החור נועד לכך שהערפדים יוכלו להגיע לארונות המתים שלהם כשהם במצב של גז. ראה הסבר על "ערפדים" בחוברת למתקדם, עמ' 54. אלו הם ארונות מתים למצב חרום. יש לערפדים ארונות מתים נוספים (ראה בהמשך). בארונות המתים עצמם יש חפצי כסף בשווי של 1,000 פ"ז, בכל ארון מתים.

פרט לכך יש בחדר דלת־סתרים המובילה לחדר 4. את דלת הסתרים ניתן לגלות על ידי פתיחת ארון המתים הצמוד לקיר, במקום של הדלת, והרמת התחתית של הארון (יש בו תחתית כפולה). כאן תימצא ידית שכאשר מושכים בה היא פותחת את דלת הסתרים ומאפשרת מעבר לחדר 4. לא ניתן לגלות או לפתוח את דלת הסתרים מהכיוון השני, של חדר 4.

**נתוניה של החרב "צוריאל" הם:**

תבונה: 12; נטייה: צדק; אגו: 5; שפות: "מדוברת", גמדי הסלעים, גמדים, גובלינים.

צוריאל היא חרב קצרה 2+, מנקז אנרגיה (ראה הסבר בחוברת למתקדם, עמ' 59). החרב מסוגלת לנקז עוד 3 דרגות או קב"פ. היא מסוגלת לקרוא קסמים ויש לה את הכוחות הבאים:

כוחות עיקריים:
- מציאת דלתות־סתרים
- איתור קירות וחדרים סודיים

כוחות בלתי רגילים:
- ראיית רנטגן
- קריאת מחשבות

ראה אודות חרבות נבונות בחוברת למתקדם, עמ' 59.

החרב עשויה לנסות להשתלט כפי שמוסבר בחוברת.

**4. מאורת החזיר השטני**

הדלת של חדר זה עשויה ברזל כבד והיא נעולה. בתוך החדר שוכנים חזיר שטני, בשם הוגוס, ושלושה בני־אדם הנמצאים תחת שליטתו הקסומה (ראה הסבר בחוברת למתקדם, עמ' 49־50). הוגוס נמצא כעת בצורה של בן־אדם. הוא זה

עתה גילה את המקום הזה ובחר להתחבאות כאן ולתקוף עוברים ושבים במעבר שמחוץ למערה. הציקלופים, שיודעים על מחותיו המיוחדים, פוחדים ממנו ועל־כן חיים "בשלום" איתו ועם אנשיו. אם דמויות החבורה מנסות לפרוץ את הדלת, הן יוכלו לעשות זאת בכוח או על־ידי לחש. הוגוס יספר לדמויות השחקנים כי הוא והאנשים האחרים נכלאו כאן על־ידי הציקלופים והוא יהיה "אסיר־תודה" לד"שים על־כך שסוף סוף "שיחררו" אותם וכך גם האנשים האחרים. הוגוס ינסה להקסים את דמויות החבורה ואם יצליח בכך, הוא ואנשיו והדמויות המוקסמות ייתקפו את שאר בני־החבורה, הכל בהוראתו של הוגוס.

שה"מ: שים־לב כי הוגוס כלל אינו מודע לנוכחותם של הערפדים בחדר 12 או לדלת הסתרים המובילה לאזור זה. לעומת זאת כן ידוע לו אודות כך שישנו יצור מסוים המסתובב בתוך חדר 7 (מפלצת החלודה), אולם הוא אינו יודע איזה יצור זה ופחד להיכנס לחדר על־מנת לברר.

**הוגוס** (חזיר שטני ־ ראה חוברת למתקדם, עמ' 49־50)

דרג"ש: 3, קב"פ: 9*, נק"פ: 64, תנ: 50 (20) מ', הת: 1 נשיכה או מכה, נזק: 2־12 או עפ"י נשק, ניצל: לוחם 9, מר: 10, נטייה: רשע, נק"ן: 1,600

קצב התנועה שלו בצורת אדם הוא 40 (12) מ'.

**האנשים תחת שליטת הוגוס:**

לוחם: דרגה 12; כח: 18; נק"פ: 69; דרג"ש: 0 (שריון לוחות 2+ ומגן). נטייה: רשע. כלי נשק: חרב ממזרית 2+, 3+ נגד מטילי לחשים.

נוקם: דרגה 15; כח: 14; נק"פ: 82; דרג"ש: 2־ (שריון לוחות 1+, מגן 1+, זריזות). נטייה: רשע; כלי נשק: חרב רגילה 2+.

מוהן: דרגה 9; כח: 10; נק"פ: 40; דרג"ש: 1 (שריון קשקשים 1+, זריזות). נטייה: רשע. כלי נשק: פטיש־מלחמה 3+, בומראנג.

האוצר של הוגוס וחבורתו מוחבא מתחת לאחד מארבעת המזרונים המונחים על רצפת החדר. תכולת האוצר היא כדלהלן:

12,000 פ"נ, פרט לכך יש את חפצי־הקסם השונים (כלי־נשק ושריונות) של האנשים הנמצאים עם הוגוס.

אם אחת הדמויות תיכנס דרך דלת־הסתרים מחדר 3 היא תפתיע את הוגוס ותמצא אותו בצורה של חזיר. הוגוס ואנשיו ייתקפו מייד.

**5. מחסן הגרזנים**

חדר זה מלא בגרזנים רבים, חלקם שבורים, חלקם חלודים, כולם ישנים מאד.

פרט לכך אין כאן דבר מעניין.

הדלת לחדר זה גם היא עשויה ברזל כבד ונעולה.

**6. דלת הסתרים**

בנקודה זו במסדרון, על הקיר המערבי, ישנה דלת־סתרים המובילה לאזור 10 והלאה. הלפיד על הקיר הנמצא מצד ימין של הדלת מואר ע"י קסם "אור תמידי". אם מושכים את הלפיד הוא גורם לפתיחת הקיר ואפשרות למעבר בדלת הסתרים.

גם החרב צוריאל מסוגלת לגלות את מיקום דלת־הסתרים (בהתאם לכוחותיה), אולם אינה יודעת כיצד לפותחה.

**7. מפלצת החלודה**

כשם שחדר 5 שימש כמחסן לגרזנים (הכוונה לגרזני מלחמה, כמובן), כך שימש חדר זה כמחסן לחרבות ושריונות. אולם לפני מספר שבועות עשתה כאן מפלצת חלודה את ביתה. מאחר ויש כאן כל כך הרבה מתכות, מעשרות החרבות והשריונות, היא חיה לה חיים נהדרים.

זוהי מפלצת חלודה חזקה מן הרגיל. חוזקה מתבטא בדרוג השריון שלה, בקוביות הפגיעה, במוראל ובמיוחד בנזק לו היא גורמת. ההשפעה שלה על כלי־נשק ושריון רגילים היא כמו כל מפלצת חלודה, אולם לגבי חפצים מתכתיים קסומים ההשפעה שלה חזקה יותר. בניגוד לכתוב בחוברת אודות מפלצות חלודה, המפלצת הזו גורמת בוודאות לאיבוד "פלוס" לחפץ מתכתי קסום, ללא סיכויים כלשהם של כשלון. כמו־כן כאשר תוקפים אותה עם כלי־נשק, הנשק אמנם ייגרום לה לנזק, אולם ייאבד מן ה"פלוסים" שלו. נשק לא קסום ייגרום לנזק ויתפורר.

מפלצת החלודה הזו "משוגעת" אחרי חפצי־קסם מתכתיים. דמויות השחקנים זקוקות למפלצת על־מנת לפורר את קיר המתכת בחדר 3. הדרך הפשוטה ביותר לפתות אותה לחדר 3, היא ע"י פיתוי של חפצים מתכתיים קסומים, אולם אז יש להקריב חפצים אלו. שה"מ: אם השחקנים חושבים על דרכים אחרות שקול את דרכם. אל תשכח שכל מגע של גוף המפלצת עם מתכת גורם להתפוררותה וכל מגע עם חפץ מתכתי קסום גורם לאיבוד "פלוס".

**מפלצת חלודה** (חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 41)

דרג"ש: 2־, קב"פ: 8**, נק"פ: 55, תנ: 40 (12) מ', הת: 1, נזק: מיוחד, ניצל: לוחם 8, מר: 9, נטייה: ניטראלי, אוצר: אין, נק"ן: 1,750

הערה: החרב צוריאל אמנם רצתה בהבאתה של המפלצת לשיחרורה, אולם היא פוחדת מן המפלצת פחד אימים. ברגע שתהיה המפלצת בקירבת החרב (כאשר החרב נמצאת ברשותו של אחד מבני־החבורה) החרב תתחיל לצרוח באימה ותנסה להשתלט שוב על המחזיק בה. בבדיקת השתלטות זו יש להוסיף בונוס של 1ק10 (1־10) לאגו של החרב.

אם החרב מצליחה בהשתלטות היא תגרום למחזיקה לתקוף את המפלצת באמצעות כלי־נשק אחרים על אף שהדבר ייגרום לו לאבד אותם. כל זאת כמובן לאחר שהקיר נאכל ע"י המפלצת.

שה"מ, זכור כי עליך לשחק את החרב "צוריאל" ככל דב"ש.

**8. אוצר אבני־החן**

בחדר זה יש אוצר של אבני־חן, כמוסבר במפת השחקנים שנמצאה בתיבת הציקלופים. בחדר ישנם עשרה טורפי גופות אשר תוקפים את החבורה ברגע שהם מבחינים בה. סביר להניח כי קרב זה לא יהיה קשה במיוחד לחבורה.

**עשרה טורפי־גופות** (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 39)

דרג"ש: 6, קב"פ: 2*, נק"פ: 16 לכל אחד, תנ: 30 (10) מ', הת: 2 טפרים / 1 נשיכה, נזק: 1־3/1־3/1־3 + שיתוק, ניצל: לוחם 2, מר: 9, נטייה: רשע, נק"ן: 25 כל אחד.

האוצר נמצא בתוך קערת זכוכית גדולה ומכיל את הפריטים הבאים:

20 אבני טורכיז ו־20 אבני גביש (ערך של 10 פ"ז כל אחת), 15 אבני תרוג ו־15 אבני שוהם (ערך של 50 פ"ז כל אחת), 10 אבני ענבר ו־2 אבני נופך (ערך של 100 פ"ז כל אחת), 5 פנינים ו־5 אבני טופז (ערך של 500 פ"ז כל אחת), שתי אבני אופאל ושלוש אבני אודם (ערך של 1,000 פ"ז כל אחת).

סך־כל ערך האוצר הוא 13,000 פ"ז.

**9. מחסום הסלעים**

זהו האזור שבו התמוטטה התקרה. המסדרון כאן חסום לחלוטין על־ידי עשרות סלעים כבדים. אם אחת הדמויות עוברת את המחסום בדרך קסומה כלשהי, המסדרון ממשיך קילומטרים רבים והדמות תחוש במחסור בחמצן בשלב מסוים. סביר להניח כי השחקן לא יתעכב להמשיך. אם הוא בכל זאת מתעקש, יתחילו יצורים אל־מתים שונים לתקוף את הדמות: שלדים, זומבים, מומיות, טורפי־גופות וכל העולה על רוחו של שה"מ.

**10. מסדרון העטלפים**

זהו המסדרון שמעבר לדלת־הסתרים. שוכנים כאן שמונים עטלפים רגילים (ראה חוברת לשה"מ המתחיל, עמ' 44). הרצפה כולה והחדר מלאים במאות חרקים שונים מסוגים שונים ־ תולעים, מקקים, זבובים, יתושים, עכבישים וכו' ־ מאד לא נעים! בתקרת החדר ישנו פתח קטן המוביל למעין מחילה היוצאת לעולם החיצון. דרך מחילה זו יוצאים ובאים העטלפים. דמות אינה יכולה לעבור בה (אף לא זוטון). מקום מאד לא נחמד להיות בו, אולם לא נגרם כאן נזק כלשהו לדמויות.

**11. זאבי אימים ועטלפים ענקיים**

בקטע מסדרון זה ישנם 10 עטלפים ענקיים ו־8 זאבי אימים. כל אלו הובאו לכאן על־ידי הערפדים ב־12 ונועדו להגן עליהם. מייד בראותם את החבורה תוקפים היצורים שנמצאים כאן.

**שמונה זאבי־אימים**

דרג"ש: 6, קב"פ: 1+4, נק"פ: 30 כל אחד, תנ: 50 (17) מ', הת: 1 נשיכה, נזק: 2־8, ניצל: לוחם 2, מר: 8, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 125, אוצר: אין.

**עשרה עטלפים ענקיים**

דרג"ש: 6, קב"פ: 2, נק"פ: 16 כל אחד, תנ: 10 (3) מ', תעופה: 60 (20) מ', הת: 1 נשיכה, נזק: 1־4, ניצל: לוחם 1, מר: 8, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 20. אוצר: אין.

גם בתקרת מקום זה ישנו פתח דרכו יכולים העטלפים הענקיים לצאת ולבוא.

**12. הערפדים**

בחדר זה נמצאים ארבעה ערפדים. כאשר החבורה נכנסת לחדר שניים מהם יהיו בצורה של עטלף ענקי, ושניים בצורה של זאב אימים. החבורה ודאי תחשוב כי מדובר בעוד עטלפים וזאבים רגילים. הערפדים ייתקפו בצורה בה הם נמצאים, משום שהם לא מעוניינים שהד"שים ידעו כי הם ערפדים ואז ייתקפו אותם בעזרת שום, סמל קדוש, יתד עץ או גירוש אל־מתים, כל הדברים המהווים את חולשותיהם של הערפדים. בצורת חיה (זאב אימים או עטלף ענק) התנועה, התקפות, ונזק הם כשל החיה, אולם הדרג"ש, קב"פ ונק"פ, מוראל וגלגולי הצלה הם כשל הערפד בצורתו האמיתית. בכל צורה הערפד מחדש שלוש נק"פ בסיבוב וניתן לפגוע בו אך ורק עם נשקים קסומים. כאשר אחד הערפדים יורד ל־0 נק"פ הוא ייהפך לענן גז ויורחף לארון־המתים שלו הנמצא בחדר 13, 14, 15, או 16. בכל אחד מן החדרים הללו ישנו ארון־מתים אחד השייך לאחד הערפדים.

ארונות המתים בחדר 3, הם למקרה שיושמדו אלו הנמצאים כאן. במצב גזי הערפדים יכולים לעבור מתחת לכל הדלתות במבוך הזה.

אם אחד העערפדים מורד ל־0 והופך לגז, שלושת הנותרים יהפכו לצורתם האמיתית, על־מנת שיוכלו להשתמש בהתקפות ניקוז האנרגיה, הקסמה וכדי שיוכלו לזמן יצורים.

כל זה מוסבר בחוברת למתקדם, עמ' 54. קרא היטב אודות הערפדים.

**ארבעה ערפדים**

דרג"ש: 2, קב"פ: 9**, נק"פ: 70 כל אחד, תנ: 40 (13) מ', תעופה: 60 (20) מ', הת: 1 נגיעה או מיוחד, נזק: 1־10 + ניקוז אנרגיה כפולה או מיוחד, ניצל: לוחם 9, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 2,300 כל אחד.

אוצרם של הערפדים נמצא בארונות המתים שלהם בחדרים 13, 14, 15 ו־16.

**13. ארון המתים של קספיליוס**

זהו חדרו של אחד מארבעת הערפדים. החדר נראה בצורה של מסדרון אשר בסופו נמצא ארון המתים של הערפד "המתגורר" כאן. על ארון המתים כתוב שמו של הערפד: "קספיליוס". בתוך ארון המתים ישנו האוצר הבא:

500 פ"פ, תליון מזהב (בשווי של 1200 פ"ז), מחרוזת פנינים (בשווי של 1400 פ"ז), מגילת הגנה מפני אל־מתים.

כמו־כן יש לארון המתים תחתית כפולה, בדומה לארון המתים בחדר 3, ובתחתית ידית המאפשרת פתיחת דלת סתרים לחדר 2, על פי אותו עקרון של דלת־הסתרים מחדר 3 לחדר 4.

**14. ארון המתים של קסטיליוס**

בחדר נמצא ארון־מתים נוסף, עליו כתוב "קסטיליוס". בתוך הארון ישנו האוצר הבא: 500 פ"פ, משכייה (בשווי של 1,000 פ"ז), מגילת תקשורת ושיקוי שחייה.

**15. ארון המתים של קסגיליוס**

כאן נמצא ארון־מתים נוסף עליו רשום "קסגיליוס". בתוכו נמצא האוצר הבא: 500 פ"פ, אבזם (בשווי של 200 פ"ז) ושיקוי גדילה.

**16. ארון המתים של קסדיליוס**

כאן נמצא ארון מתים נוסף עליו רשום "קסדיליוס". בתוכו נמצא האוצר הבא: 500 פ"פ, סיכה (בשווי של 500 פ"ז), עגיל (בשווי של 1,000 פ"ז) ושיקוי פיתומות.

וכמעט שכחנו ... על רצפת החדר מצויות 2,000 חגורות המתאימות לגודלם של גמדים. החגורות הללו הן החגורות הקסומות אותן ביקשו הגמדים תמורת עזרתם. מאחר והן קסומות משקלן של החגורות הוא אפסי כמעט. הדמויות יכולות לקשור אותן יחד ולשאת אותן בקלות על גבי המטאטאים המעופפים.

**בחזרה לגמדים**

לאחר שהד"שים חוזרות לגמדי הצוקים בעיר צוק־אדם הן ייתקבלו בתשואות ובסעודה גדולה וחגיגית. היועץ יקיים את הבטחתו וישלח מייד 2,000 גמדים לעמק רענן כשהם חמושים היטב וחוגרים את חגורות הקסמים. כאשר החרב "צוריאל" רואה כי היא הובאה לעיר גמדי הצוקים, אשר אותם היא נועדה לשרת, היא תתחיל לגרום לדמות המחזיקה בה נזק של 1־6 נק"פ בכל סיבוב עד אשר היא תינתן לאחד מגמדי הצוקים. אם הד"שים יעניקו את החרב לגמדים הם יודו לדמויות עוד הרבה, משום שזוהי חרב אגדית. היא תינתן לצאצאו של הגיבור המקורי שנשא אותה הנקרא אקסל צורייה, הוא גם יהיה מנהיג הכוח שנשלח להילחם.

## משימה שלישית: שכנוע הבדלחנים

ראש כפר האלפים מסוגל להסביר לד"שים היכן נמצא וורטקס המוביל למישור יסוד האדמה. הוורטקס נמצא בצפון מערב הרי החומה המערבית והוא נראה כשער קסום בצבע חום. לאחר שהד"שים ייכנסו בוורטקס הן יימצאו את עצמן במחילת־תולע. במקרה, במחילת התולע תימצא קבוצה של שישה בדלחנים. החבורה תיתקל בהם לאחר תעופה של כחצי שעה במחילה. ששת הבדלחנים יוצרים קשר עם הד"שים בעזרת טלפתיה. הם ידידותיים ומתעניינים מאד בחבורה המוזרה. אם הדמויות יסבירו לבדלחנים את בקשתן הבדלחנים יסכימו לקחתן לעירם הנמצאת במישור יסוד האדמה. בדלחנים מקבלים אורחים בברכה ולהוטים לקבל מידע חדש מכל סוג שהוא.

לאחר כשעה של התקדמות במחילת־התולע היא תגיע לסיומה והדמויות, יחד עם הבדלחנים, יימצאו את עצמן במערה תת־קרקעית עצומה בגודלה (מדובר בגודל של עשרות קילומטרים). הבדלחנים יובילו אותם בתוך המערה לעירם. העיר עשויה כולה מבדולח ויש בה מאות מגדלים מחודדים. זוהי עיר נפלאה ומוזרה, ויהיה זה תפקידו של שה"מ לתאר אותה לשחקנים ביתר פרטים.

מי שמקבל את החבורה הוא מפקד הצבא של הבדלחנים. הוא שומע את בקשתן של הדמויות וכל הזמן יבקש מהן שיספרו לו סיפורים ויתנו לו מידע על עניינים שונים. אם הן יעשו כן הוא יהיה נחמד יותר וישתף פעולה בקלות. בכל מקרה, הוא מעוניין כי הדמויות יוכיחו את נכונותן לעזרה הדדית והוא מבקש מהן כי ישמידו שבע "להקות" (ראה הסבר בחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 41). זאת משום שהבדלחנים מתעבים את יצורי "הלהקה" ומעוניינים להסית את הכל נגד יצורים אלו.

לא יהיה קשה לאתר "להקות", משום שגם הן יצורים השייכים למישור יסוד האדמה. הבדלחן יסביר לחבורה כיצד נראים היצורים הללו וישלח בדלחן אחר שילווה את החבורה ויווכח כי אכן הדמויות מבצעות את המטלה. הבדלחן לא ישתתף בקרב.

**שבע "להקות"** (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 41)

דרג"ש: 3, קב"פ: שלוש עם 12*, שתיים עם 15*, 18* ו־21*, נק"פ: 36, 34, 44 - אלו עם ה־12 קב"פ.

60, 90 - 15 קב"פ

100 - 18 קב"פ

110 - 21 קב"פ

תנ: 50 (16) מ', הת: נשיכה או מיוחדות, נזק: משתנה לפי קב"פ (ראה להלן), מר: 12, נטייה: צדיק, נק"ן: משתנה לפי סב"פ (ראה להלן).

להלן טבלה המראה נזק נשיכה וערך בנק"ן של "להקה", עפ"י קב"פ.

| קב"פ | נזק נשיכה | נק"ן |
|---|---|---|
| 12* | 2־16 | 1,900 |
| 15* | 3־18 | 2,300 |
| 18* | 4־24 | 3,150 |
| 21* | 5־30 | 4,500 |

שים־לב כי "להקות" נכשלות בכל גלגולי ההצלה.

כמו־כן, אם הן מאבדות יותר מ־10% מהגופים בלהקה הן ינסו לשאת ולתת עם הדמויות (באמצעות טלפתיה). אז ייסתבר לדמויות כי "הלהקה" היא בעצם צדיקה וכלל אינה מבינה מדוע תוקפים אותה. הדבר ייגרום לבעיה אצל הדמויות, אם הן צדיקות, ויהיה עליהן לשקול את נטייתן לעומת משימתן. הלהקה המנהיגה (עם 21 קב"פ) תשאל את החבורה מדוע תוקפים הם אותה. ע"י התע"ח שלה היא תדע מהי הסיבה ותציע לדמויות כי במקום בדלחנים יבואו למישור הראשוני "להקות" לסייע במלחמה.

בכל מקרה, בדלחנים ו"להקות" לא יסכימו להילחם יחד. על השחקנים יהיה להחליט החלטה קשה זו. אם הד"שים יסכימו להצעת הלהקות, הלהקות יידרשו כי הן יהרגו את הבדלחן הנמצא איתן. בעיה נוספת לדמויות צדיקות.

**הבדלחן** (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 39)

דרג"ש: 2, קב"פ: 9*, נק"פ: 65, תנ: 80 (26) מ', הת: 3 מסמרים, נזק: 1־12/1־12/1־12, ניצל: אלף 9, מר: 9, נטייה: צדיק, נק"ן: 1,600.

המצב שהתפתח כאן הוא מצב מעניין אשר סביר להניח כי ייפתר בין השחקנים לבין עצמם. ייתכן ואתה, שה"מ, תצטרך לאלתר עפ"י המצבים שעשויים להתפתח.

הלהקות יישלחו 2,000 למישור הראשוני למלחמה, ואילו הבדלחנים יישלחו 3.000

הד"שים ואלו הבאים לעזרתם יכולים לעבור חזרה למישור הראשוני דרך אותו וורטקס ומחילת תולע מהם באו.

## משימה רביעית: שכנוע ההידרקסים

### הוורטקס למישור יסוד המים

האלף יודע להגיד לדמויות היכן נמצא הוורטקס למישור יסוד המים במיקום משוער עפ"י אגדות שונות. עד כמה שידוע לו הוורטקס נמצא בים מערבית ל"יער הנשמות". אם הדמויות יעופו לאזור ייקח להן כשעתיים לרחף בחיפושים מעל הים עד אשר הן יבחינו במערבולת בלתי פוסקת. מה שעליהן לעשות הוא לעוף עם המטאטאים לתוך המערבולת ואז הן יעברו למישור יסוד המים. אין סיכוי לטביעה במערבולת קסומה זו.

### קרב ההידרקסים באונדינים

כאשר הדמויות יגיחו מן המערבולת למישור יסוד המים, הן יופיעו הישר במקום בו מתנהל קרב בין עשרה אונדינים לחמישה הידרקסים. המקום בו מתרחש הקרב נראה כהר ענקי עשוי קרח, ברקע נראים אך ורק הרי קרח נוספים. יורד כאן גשם ללא הפסקה, וגייזרים שונים משפריצים מים מכל מיני נקודות, לפרקים. האונדינים עומדים להרוג את ההידרקסים, אשר כבר פצועים קשות. על הדמויות להחליט לאיזו קבוצה הם מצטרפים. אם הן מצטרפות לאונדינים הקרב יהיה קצר וההידרקסים יובסו בתוך שני סיבובים (בצע גלגולי קוביה סמליים). מייד לאחר הבסת ההידרקסים, האונדינים ייתקפו את דמויות השחקנים ־ מאחר וזהו גזע הפכפך וחסר נאמנות. אם הדמויות ינסו לעזור להידרקסים, נהל את הקרב כרגיל נגד האונדינים, וההידרקסים ייסוגו, משום שהם פצועים קשות.

אם הד"שים יביסו את האונדינים, ההידרקסים יודו להן על הצלת חייהם ויידרשו מן הד"שים לומר מה הם יכולים לעשות על־מנת לגמול להן. סביר להניח כי הד"שים יבקשו סיוע צבאי למלחמה ־ ההידרקסים יסכימו.

**עשרה אונדינים** (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 39)

דרג"ש: 4, קב"פ: 8***, נק"פ: 60 כל אחד, תנ: 30 (10) מ', שחייה: 80 (26) מ', הת: 1 אגרוף או 1 לפיתה, נזק: 2־16 או 1־10, ניצל: לוחם 16, מר: 9, נטייה: רשע, נק"ן: 2,300 כל אחד.

ההידרקסים יהיו מוכנים לשלוח 2,000 מבני־מינם למישור הראשוני על־מנת לסייע במלחמה בעמק רענן.

שה"מ: שים לב כי הידרקסים ובדלחנים הם אויבים וחשוב כי הדמויות לא יספרו להידרקסים כי גם הבדלחנים נלחמים או להיפך. אחרת יהיה להן קשה מאד לשכנע אותם והדבר עלול לעלות להם בהצעת פיתויים שונים.

## משימה חמישית: שיכנוע הליונים

האלף יודע את מיקומו המדוייק של הוורטקס המוביל למישור יסוד האש. הוורטקס נמצא מערבית ל"יער הנשמות" והוא נראה כטבעת אש אדומה, בקוטר של 3 מ'. על הדמויות לעבור דרך הטבעת ואז הן יימצאו את עצמן במחילת־תולע אשר דפנותיה הן אש. הדמויות לא ייכוו מאש זו. כאשר הן יגיעו למישור יסוד האש (טיסה של כשעתיים במחילת התולע), הן יימצאו את עצמן במקום שכולו לבה רותחת עם התפרצויות של אש וכו'. אין קרקע מוצקת עליה ניתן לעמוד, אולם הדמויות יכולות לרחף על־גבי המטאטאים. בקירבת מקום תימצא קבוצה של הליונים מוטרדים. הליונים יישאלו את הד"שים מה מעשיהן כאן ובתגובה לתשובתן יגידו כי בזה הרגע נחטף אחד מבני־מינם על־ידי אמיר אפריטי וכמה מבני־עמו והם עומדים לקחתו לעירם. הליונים יגידו לדמויות כי אם הן יחלצו את הליון מידיהם של האפריטים, אויביהם, הם יהיו מוכנים לעזור להן.

כעבור שעה של טיסה לכיוון בו הורו הליונים יימצאו הד"שים את האפריטים המחזיקים בהליון.

**אפריטי עליון** (אמיר) (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 39)

דרג"ש: 2, קב"פ: 20***, נק"פ: 110, תנ: 40 (13) מ', תעופה: 120 (40) מ', הת: 2 אגרופים, נזק: 3־30/3־30, ניצל: קוסם 36, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 5,450.

**ארבעה אפריטים** (זוטרים) (ראה חוברת למתקדם, עמ' 45)

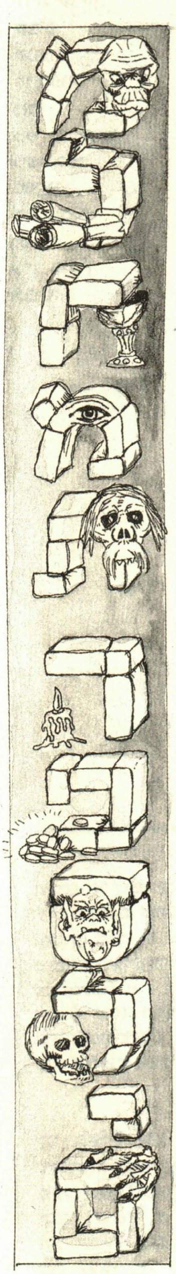
דרג"ש: 3, קב"פ: 10*, נק"פ: 45 כל אחד, תנ: 30 (10) מ', תעופה: 80 (25) מ', הת: 1 אגרוף, נזק: 2־16, ניצל: לוחם 15, מר: 11, נטייה: רשע, נק"ן: 1,600 כל אחד.

אם הד"שים יהרגו את האפריטים וישחררו את הליון החטוף, יישלחו 2,000 הליונים למישור הראשוני, על־מנת לסייע במאמץ המלחמתי של הדמויות. הליונים סולדים מההידרקסים ולהיפך, על־כן כדאי לד"שים לא לספר להם על השתתפותם.

## המשימה הסופית: הקרב לשיחרור "עמק רענן"

מה שקורה כעת הוא שצבא הקוסמים עורך מצור על העיר רענן, מסביב לחומותיה. צבאן של הד"שים תוקף את צבא הקוסמים מבחוץ, למעשה. כל מהלכי הקרב ייקבעו על־ידי השחקנים ועל־ידיך, שה"מ. פני השטח מסביב לעיר רענן הם כדלהלן:

העיר רענן שוכנת בצידו המערבי של העמק ־ חומותיה המזרחיות שוכנות על שפת הים וחומותיה הצפוניות גובלות בחורשה. החומות המערביות והדרומיות פונות למישור חלק.



### הצבאות המשתתפים בקרב לשיחרור "עמק רענן"

את הקרב יש לנהל עפ"י כללי הקרב־רב ("מכונת מלחמה") מחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 12־17.

להלן נתוניהם של חיילות צבא האויב (צבא הקוסמים):

| סוג החייל | דרכ"ב | דרוג החייל | דרוג הקרב | כמות חיילים |
|---|---|---|---|---|
| בני־אדם | 80 | ממוצע | 100 | 6,000 |
| מפלצות רגילות | 70 | בינוני | 90 | 4,000 |
| כוהנים | 115 | מצויין | 195 | 2,500 |
| גמדים | 126 | מובחר | 186 | 2,000 |
| אלפים | 144 | מובחר | 219 | 1,000 |
| מפלצות קסומות | 185 | מובחר | 285 | 900 |
| קוסמים | 110 | מצוין | 190 | 800 |
| זוטונים | 100 | טוב | 160 | 800 |
| | | | סה"כ | 18,000 |

**נתוני הצבא העומד לרשות הד"שים:**

| סוג החייל | דרכ"ב | דרוג החייל | דרוג הקרב | כמות חיילים |
|---|---|---|---|---|
| לוחמים רגילים (ווסטיה) | 80 | ממוצע | 104 | 4,000 |
| יחידות עלית | 207 | מובחר (עלית) | 327 | 800 |
| אלפים | 156 | מובחר | 232 | 500 |
| ענקים | 160 | מובחר | 250 | 2,000 (או 500) |
| גמדי הסלעים | 110 | מצוין | 176 | 2,000 |
| בדלחנים | 138 | מובחר | 232 | 3,000 |
| או להקות | 142 | מובחר | 242 | 2,000 |
| הידרקסים | 140 | מובחר | 240 | 2,000 |
| הליונים | 129 | מובחר | 212 | 2,000 |

**הנחיות לגבי ניהול הקרב:**

על השחקנים להחליט איזה מה של צבאן תוקף איזה כוח ומאיזה כיוון של צבא האויב.
על שה"מ לנהל את הקרב עפ"י כל הכללים המופיעים בחוברת ועל פי שיקול דעתו.
זכור כי ייתכן ולא כל החיילות שהובאו כאן יישתתפו בקרב, כתלות בהצלחתן של הדמויות בשכנועם.

## סוף דבר

אם צבאן של דמויות השחקנים מנצח במלחמה, ניצולי הצבא המובס נמלטים לכל עבר ־ להרי החומה, דרומה לארץ הענקים או לכל מקום אחר. אם אחד מן השחקנים מעוניין כי דמותו תתקוף את אחד משני הקוסמים המנהיגים את הצבא, ניתן למצוא אותם בשורות האחוריות של קווי האויב. נתוניהם לצורך גרב, זהים לאלו של הליקסוס.

בתום הקרב מכריז הברון רענן, עם גיבוי של מלך ווסטיה, על הד"שים כגיבורים לאומיים. הוא מכריז על היום הזה כעל יום חג לעמק רענן ועל משתה שייארך שלושה ימים ולילות. ביום האחרון יגיע הוד מלכותו המלך מארל בורו השני, ויעניק לכל אחת מהד"שים תואר כבוד של "אביר המסדר הירוק", המסדר המכובד ביותר בווסטיה הפורחת. הוא גם נותן לדמויות את הפרס הכספי שהבטיח, כמובן.

### קאמוליון (מפלצת חדשה)

דרוג שריון: 2-
קב"פ: 14* (ראה להלן)
תנועה: 60(20)
התקפות: 2 טפרים / 1 זנב
נזק: 2־12/2־12/1־6
מס' מופיעים: 1־6
ניצל כמו: לוחם: 14
מורל: 11
סוג אוצר: אין
נטייה: נייטראלי
ערך בנק"ן: 2,300
תבונה: 12

הקאמוליון הוא יצור שקט ובלתי מזיק, אלא אם כן נעשה דבר שמרגיז אותו. הקאמוליונים חיים אך ורק בווסטיה הפורחת, ככל הידוע לאדם, והם מתלווים אל הדרואידים המסיירים ברחבי הארץ. כמו הדרואידים, גם הקאמוליונים רואים את עצמם כמגיני הטבע ובעלי החיים. הקאמוליונים עצמם הם מחוסרי שיניים וניזונים אך ורק מעלים וגרגירים, אולם הם מסוגלים לתקוף בעוז, באמצעות שני הטפרים שלהם ובאמצעות זנבם, המשמש כשוט.

התכונה המיוחדת של הקאמוליונים היא שהם מסוגלים לשנות את צבע קשקשיהם הקשיחים לצבעה של סביבתם ובכך להסוות את עצמם בצורה כמעט מושלמת (הפתעה ב־90%).

הקאמוליון מסוגל להתקשר עם כל יצור חי באמצעות טלפתיה, כך הם גם מתקשרים בינם לבין עצמם ־ הם אינם מסוגלים לדבר או להוציא קול כלשהו.

יש הסוברים כי לקאמוליונים ישנה חברה מאורגנת ומסודרת כמו של הדרואידים ושהם בעלי דרגות (קב"פ) שונות, אולם הנתונים המובאים כאן הם של קאמוליון טיפוסי.



## שהאו (אנגלית: Hsiao)

מתוך ערכת מו"ד מס׳ 4 ־ כללים לאשף, חוברת לשה"מ, עמ׳ 38.

| | |
|---|---|
| דרוג שריון: | 5 |
| קב"פ: | 4** עד 15**** |
| תנועה: | 30 (10) מ׳ |
| בתעופה: | 70 (21) מ׳ |
| התקפות: | 2 טפרים/מקור אחד או לחש אחד |
| נזק: | 1־1/6־1/6־4 או עפ"י הלחש |
| מס׳ מופיעים: | 1־4 (1־20) |
| ניצל כמו: | כוהן: בהתאם לקוביות הפגיעה |
| מוראל: | 9 |
| סוג אוצר: | 0 |
| נטייה: | צדיק |
| ערך בנק"ן עפ"י קב"פ: | 4** = 175 |
| | 5** - 425 |
| | 6*** - 950 |
| | 7*** - 1,650 |
| | 8*** - 2,300 |
| | 9*** - 3,000 |
| | 10**** - 4,000 |
| | 11**** - 4,300 |
| | 12**** ־ 4,750 |
| | 13**** - 5,150 |
| | 14**** - 5,500 |
| | 15**** - 5,850 |

השהאו הם גזע של כוהנים־פילוסופים רודפי־שלום השוכנים ביערות ובחורשות. הם נראים כינשופים ענקיים עם כנפיים רחבות ועיניים זהובות גדולות. היצורים חיים בעצים שם הם בונים קינים וחופרים תעלות גבוה מעל קרקעית היער. השהאו מכירים היטב ומשתפים פעולה עם יצורי יער אחרים (לרבות קנטאורים, אלפים, טריאנטים וחד־קרן), ועשויים לקרוא להם לעזרה. רובם של הכוהנים המעופפים הללו הם בדרגה 4; 25% מהם בדרגות גבוהות יותר (כנתון לעיל, דרגה מירבית 15). אף על פי שיש ביכולתם להגן על עצמם פיזית בעזרת מקורם וציפורניהם, הכוהנים־ינשופים תלויים בעזרתם של ידידיהם מהיער לצורך הגנה. השהאו ידועים למספר דרואידים, אולם השקפותיהם (נטיותיהם) שונות מאד.

## ענק

(מתוך ערכת מו"ד 4 ־ כללים לאשף, חוברת לשה"מ, עמ׳ 36).

| | הרים | ים |
|---|---|---|
| דרוג שריון: | 0 | 0 |
| קוביות פגיעה: | 12* עד 20* | 9* עד 15* |
| תנועה: | 50 (15) מ׳ | 40 (12) מ׳ |
| התקפות: | נשק אחד | נשק אחד או מיוחד |
| נזק: | 5־50 | ראה בהסבר מטה |
| מס׳ מופיע: | 1־4 (1־20) | 1־2 (1־20) |
| ניצל כמו: | ־ ־ ־ לוחם בדרגה שווה לקוביות פגיעה ־ ־ ־ | |
| מוראל: | 9 | 10 |
| סוג אוצר: | E + 5,000 פ"ז | E + 5,000 פ"ז |
| נטייה: | ניטראלי | ניטראלי |

| ערך בנק"ן עפ"י קוביות פגיעה: | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 9*-1,600 | 10*-1,750 | 11*-1,900 | 12*-2,125 |
| | 13*-2,300 | 14*-2,500 | 15*-2,700 | 16*-2,950 |
| | 17*-3,150 | 18*-3,475 | 19*-3,800 | 20*-4,175 |

**ענקי ההרים**: נראים דומה לענקי אבן או גבעות. הם שעירים, בעלי עור אפור, וגובהם נע בין 4 מ׳ ל־5.6 מ׳ (בד"כ 35 ס"מ לכל קב"פ). לעיתים קרובות (80%) הם נושאים סלעים ומסוגלים להשליך אותם למרחק רב (140/70/35), לנזק של 4־24 נקודות כל אחד. הם מתבודדים בד"כ, אולם ניתן לשכור אותם להילחם בכל צבא גדול. בקרב פנים־אל־פנים הם משתמשים בחרבות גדולות ובאלות אבן (נזק 5־50).

**ענקי ים**: יצורים ידידותיים אלו נראים אך לעיתים רחוקות, שכן הם מעדיפים להתגורר בקניונים העמוקים ביותר באוקיאנוס. הם נראים כבני־אדם פרט לגובהם (בין 5 מ׳ ל־6 מ׳). ענקי הים נושמים מים, אולם מסוגלים לעצור את נשימתם למשך תור שלם כאשר הם מחוץ לים (נדיר מאד). אף שהם מסוגלים להשתמש בנשק (בדרך כלל, חניתות ענקיות, נזק 4־40), הם עושים זאת לעיתים רחוקות בלבד. הם מסוגלים לדחוף מים בכוח רב וליצור זרם (תת־מימי) בצורת חרוט, שאורכו 15 מ׳ ורוחבו (בבסיסו) 9 מ׳; כל דבר בתוך שטח זה נדחף 18 מ׳ מהענק במהירות עצומה (אין

גלגול הצלה), וכל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או להיות המום במשך 1־6 סיבובים (בלי יכולת להטיל לחשים ב־1/4 מהתנועה הרגילה). על־פני השטח הופך הזרם לגל בעל אותה השפעה, אולם גודלו רב יותר (אורכו 36 מ' ורוחב בסיסו הוא 18 מ'), והוא גורם לנזק של 2־12 נק"פ לכל כלי־שייט הנמצא בדרכו.

דמויות אלו הן דמויות השחקנים שבהן שיחקו בשני הטורנירים שבהם השתמשו בהרפתקה זו. אתם יכולים להשתמש בדמויות אלו למשחק של קבוצתכם.

## דמות שחקן מס' 1:

### הברון מרקוליס פונקון

צורת פנייה: הוד מעלתו הלורד פונקון
(לוחם) פלאדין דרגה: 15, נק"פ: 93, נטייה: צדיק, דרג"ש: -1.

| | |
|---|---|
| כח: | 18 |
| תבונה: | 12 |
| חוכמה: | 14 |
| זריזות: | 16 |
| כושר: | 17 |
| כריזמה: | 17 |

כלי־נשק: חרב דו־ידנית +3
שריון: שריון לוחות +2
חפצים קסומים אחרים: שיקוי כח ענק, שיקוי סופר־ריפוי, טבעת עמידות באש

הברון מרקוליס פונקון הוא שליט הברונות פונקון הנמצאת בצפון מערב ממלכת ווסטיה הפורחת. הוא פלאדין אמיץ וטוב־לב שהמלך מעריך ובוטח בו.

הברון נשבע אמונים למלך ווסטיה (המלך גם הוא פלאדין) וישמח לבצע כל משימה שתוטל עליו.

לשחקן: קרא היטב אודות הפלאדין: כוחותיו, הגבלותיו, דרכי התנהגותו בחוברת לשחקן המומחה, עמ' 17.

## דמות שחקן מס' 2:

### סר ג'ון פנקין

צורת פנייה: סר ג'ון
(לוחם) אביר דרגה: 16, נק"פ: 95, נטייה: צדיק, דרג"ש: -3

| | |
|---|---|
| כח: | 18 |
| תבונה: | 14 |
| חוכמה: | 11 |
| זריזות: | 18 |
| כושר: | 15 |
| כריזמה: | 10 |

כלי־נשק: חרב רגילה +2, קשת קצרה +3
שריון: שריון לוחות +1, מגן +1
חפצים קסומים אחרים: טבעת בטיחות (עם מטען אחד)

סר ג'ון פנקין הוא אחד האבירים החשובים בעיר פרת. הוא משמש כמפקד משמר המלך ובכך מהווה את אחד משלושת האנשים המקורבים ביותר למלך. (השניים האחרים הם המלכה והנסיך).

לשחקן: קרא היטב אודות האביר בחוברת לשחקן המומחה, עמ' 17.

## דמות שחקן מס' 3:

### שריף פטי הקטן

צורת פנייה: שריף
זוטון דרגה: 8, דרוג התקפה: ז, נק"פ:68, נטייה: צדיק, דרג"ש: -3

| | |
|---|---|
| כח: | 18 |
| תבונה: | 14 |
| חוכמה: | 14 |
| זריזות: | 18 |
| כושר: | 18 |
| כריזמה: | 9 |

כלי־נשק: חרב קצרה +3
שריון: שריון רצועות +3 עם מעוף, מגן
חפצים קסומים אחרים: מסמר הצבעה (שה"מ המומחה, עמ' 54), שיקוי שינוי עצמי

שריף פטי הקטן הוא האחראי על הגנת שלושת כפרי הזוטונים הנמצאים במערב ממלכת ווסטיה. הוא גם יועצו של המלך לענייני זוטונים ומפקד יחידות הזוטונים בצבא הממלכה.

## דמות שחקן מס' 4:

### ליידי טינה רב־פרח

צורת פנייה: כבוד הליידי רב־פרח
אלף דרגה: 10, נק"פ: 62, נטייה: צדיקה, דרג"ש: 1־, דרוג תקיפה: ה

| | |
|---|---|
| כח: | 16 |
| תבונה: | 18 |
| חוכמה: | 14 |
| זריזות: | 15 |
| כושר: | 15 |
| כריזמה: | 14 |

כלי־נשק: חרב רגילה +1, נגד אל־מתים וקשת ארוכה עם 12 חצים +2
שריון: שריון קשקשים +3 עם העלמות, מגן +1
חפצים קסומים אחרים: שיקוי תע"ח ומגילת הגנה נגד קסם

ליידי טינה רב־פרח היתה בעבר הרפתקנית אלפית גיבורה והיום משמשת בתפקיד השרה לענייני אלפים של מלך ווסטיה הפורחת.

היא מוכרת היטב ע"י כל האלפים בממלכה.

על שה"מ להכין מראש את רשימת הלחשים של ליידי טינה.

## דמות שחקן מס' 5:

### הדוכס פריסקוס מן המגדל הלבן

צורת פנייה: הוד מעלתך הקוסם
קוסם דרגה: 14, נק"פ: 49, נטייה: צדיק, דרג"ש: 3

| | |
|---|---|
| כח: | 10 |
| תבונה: | 18 |
| חוכמה: | 16 |
| זריזות: | 16 |
| כושר: | 14 |
| כריזמה: | 17 |

כלי־נשק: פגיון +3, +4 נגד אל־מתים
שריון: אין
חפצים קסומים אחרים: טבעת הגנה +4, שיקוי מזל, בדיד הקור (5 מטענים)

הדוכס פריסקוס מן המגדל הלבן קיבל ממלך ווסטיה הפורחת תואר דוכס אף על פי כי אין לפריסקוס דומיניון. זאת משום שהמלך רצה להביע את הערכתו לקוסם שהציל את חייו פעמיים מדי מפלצות, בשעה שסיירו במרחבים יחד, עוד בהיות המלך נסיך. פריסקוס והמלך חברים מילדות שכן הם גדלו יחד בארמון מאחר ופריסקוס היה בנו של המורה הפרטי של המלך.

כיום פריסקוס הוא הרתפקן מפורסם בווסטיה הפורחת ויש לו מגדל במרכז הארץ. שמו של פריסקוס נובע מצבעו של המגדל.

על שה"מ להכין מראש את רשימת לחשיו של פריסקוס.

### דמות שחקן מס' 6:
**הפטריארך קסימוקס הקדוש**

צורת פנייה: הוד קדושתו הפטריארך קסימוקס
כוהן דרגה: 14, נק"פ: 60, נטייה: צדיק, דרג"ש: 1

| | |
|---|---|
| כח: | 16 |
| תבונה: | 13 |
| חוכמה: | 18 |
| זריזות: | 17 |
| כושר: | 14 |
| כריזמה: | 12 |

כלי־נשק: פטיש מלחמה 2+
שריון: קשקשים 2+
חפצים קסומים אחרים: טבעת קדושה, שיקוי גדילה

הפטריארך קסימוקס הקדוש הוא ראש מקדש אל הים, אוקטינוס, בעיר פרח. הוא מקורב מאד למלך בשל מעמדו זה והמלך סומך עליו.

### דמות שחקן מס' 7:
**הפטריארך ספציאלוס הצדיק**

צורת פנייה: הוד קדושתו הצדיק ספציאלוס
כוהן דרגה: 15, נק"פ: 54, נטייה: צדיק, דרג"ש: 2

| | |
|---|---|
| כח: | 12 |
| תבונה: | 16 |
| חוכמה: | 18 |
| זריזות: | 14 |
| כושר: | 14 |
| כריזמה: | 18 |

כלי־נשק: פטיש מלחמה 2+
שריון: שריון קשקשים 2+
חפצים קסומים אחרים: מגפי ריחוף, מטה ריפוי (8 מטענים)

הפטריארך ספציאלוס הצדיק הוא ראש מקדש האל ג'סטוס, אל הצדק והמשפט, בעיר פרח. גם הוא היה מחברי הילדות של המלך ושל הקוסם פריסקוס.




הרפתקה למשחק המומחה

# מלחמת הפסלים החיים

מאת גבע פרי

הברון רענן, שהיה אמור לבקר את המלך לפני שלושה שבועות - לא הגיע!
המלך שלח שליחים לברר מה קרה לברון, אולם השליחים לא חזרו. כעת שוכר המלך את דמויות השחקנים לצאת דרומה ולברר מה קורה בעמק המבודד.
המלך חושב כי הברון עומד למרוד בו, אולם ההתרחשויות האמיתיות הן מוזרות, נוראיות ומסוכנות פי כמה!

גבע פרי הוא העורך הראשי של סידרת מוצרי **מבוכים ודרקונים**. הוא משחק במו"ד ומוד"ם כבר 12 שנה וכותב מדורים בנושא המשחקים בעיתונים "WIZ" ו"משהו". גבע פרי הוא מחבר ההרפתקה "נשות הירח" שיצאה לאור בהוצאת מיצוב בינלאומי בע"מ.

---

הרפתקה זו מיועדת לשימוש עם כללי המשחק **מבוכים ודרקונים**, ולא ניתן לשחק בה ללא הערכות למתחיל, למתקדם ולמומחה, שיצאו לאור בעברית בהוצאת **מיצוב בינלאומי בע"מ.**



מיצוב בע"מ
גליקסון 2
תל-אביב 63141
טל' 03-5283882 פקס 03-5282689